

СТРАНА ИГР

Русская рулетка®

ОБЗОР 67 ИГР
СЕКРЕТЫ К 40 ИГРАМ
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 8 ИГР

NHL Powerplay '96,
Time Commando,
Dark Earth,
DeadLock,
M. A. X.,
Gender Wars,
X-Com: Apocalypse ...

... Jagged Alliance 2, Hind,
Wave Race 64, Mario 64,
NiGHTS: into Dreams,
Phantasmagoria 2,
Project: Overkill,
Bogey Dead 6,
War Wind ...

... и другие

<http://www.gameland.ru>



**MDK — DOOM в
версии INTERPLAY**



**КАРТЫ ВСЕХ УРОВНЕЙ
к Русской рулетке**



0 003997 0

Москва:

**с/к «Олимпийский», 8-й подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст. м. «Проспект Мира»)**

Новый Арбат, 15
(ст. м. «Арбатская» или «Смоленская»)

Санкт-Петербург:

Невский проспект, 135
(ст. м. «Площадь Восстания» или
ст. м. «Площадь Александра Невского»)



БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР



Я и мой пёс
слушаем "М-радио"



РАДИО

71,3 МГц





НОВОСТИ

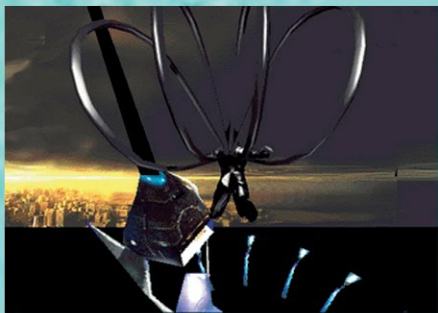
Новости6



Краткая энциклопедия терминов
(Часть I)8
Карты всех уровней к Русской



Рулетке12
MDK — DOOM в версии



Interplay14
История болезни.
Диагноз: электронный
капитализм18
Новинки22

PC

Игры:
Time Commando34
Dark Earth38



Shadow Warrior40
DeadLock46
Euro'96 England48



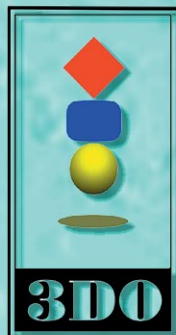
Juggled Alliance250
Hind52
Star Control 354
Shattered Steel56
Gender Wars58
Секреты60

ВИДЕОИГРЫ

Игры:
Mario 6464
NHL Powerplay'9668
Nights: Into
Dreams70
Boggy Dead 672
Project: Horned
Qwl74
Jumping Flash 276
Virtua Fighter
Kids77
Tekken 278
Новинки80
Секреты Sony
PlayStation88
Секреты Sega Saturn90

3DO

Игры:
The Need for
Speed92
Scramble Cobra94
Kingdom: the
Far Reaches95
Street Fighter 2
Turbo96
Starblade97
Theme Park98
Burning Soldier99



Icebraker100
Foes of Ali101
Syndicate102
Return Fire103
Myst104
Wolfenstein 3D105
Iron Angel of Apocalypses106
Road Rash107
DOOM108
FIFA Soccer109
Секреты110

ТАКТИКА



Urban Runner112
The Settlers 2120



Diablo124
Conquest of the New World128
Descent II132
Z139



Fade to Black142
Мнение трех146
Список наиболее
продаваемых игр
в сентябре147
Результаты викторины
сентябрьского номера148
Отвечаем на письма
читателей148
Анкета151
Викторина152
В следующем номере162

СПИСОК ИГР

PC

Дорожные Войны	27
Age of Rifles	24
Chasm	30
Conquest of the New World	128
Dark Earth	38
DeadLock	46
Death Rally	28
Descent II	132
Descent to Undermountain	32
Diablo	124
Duke Nukem Plutonium	31
Euro'96 England	48
Fade to Black	142
Gender Wars	58
Hind	52
Jugged Alliance2	50
M.A. X.	25
Mummy: Tomb of the Pharaoh	32
Nemesis	29
Phantasmagoria 2	22
Realms of the Haunting	31
Shattered Steel	56
The Settlers 2	120
Shadow Warrior	40
Star Control 3	54
Time Commando	34
Urban Runner	112
Wages of War	29
War Wind	30
Warlords III	28
X-Wing vs Tie Fighter	26
Z	138

3DO

Burning Soldier	99
DOOM	108
FIFA Soccer	109
Foes of Ali	101
Icebraker	100
Iron Angel of Apocalypses	106
Kingdom: the Far Reaches	95
Myst	104
The Need for Speed	92
Scramble Cobra	94
Starblade	97

Street Fighter 2 Turbo	96
Syndicate	102
Return Fire	103
Road Rash	107
Theme Park	98
Wolfenstein 3D	105

SONY PLAYSTATION

Blood Omen	80
Boggey Dead 6	72
Broken Helix	80
Contra: Legacy of War	84
Crash Bandicoot	83
Duke Nukem 3D	81
Hexen	84
Fade to Black	142
Final DOOM	81
Jumping Flash 2	76
King's Field 2	82
NBA in the Zone 2	85
NHL Powerplay'96	68
Project: Horned Qwl	74
Project: overkill	87
Tekken 2	78
Time Commando	34
VR Soccer	48

SEGA SATURN

Blood Omen	80
Broken Helix	80
Contra: Legacy of War	84
DOOM	81
Dragon Force	82
Duke Nukem 3D	81
Hexen	84
Gun Griffon	83
NBA Action	85
NHL Powerplay'96	68
Nights: Into Dreams	70
Project: overkill	87
Virtua Fighter Kids	77
VR Soccer	48

NINTENDO 64

Mario64	64
Wave Race64	86

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогие друзья!

Мы встретились с Вами в седьмой раз в этом году, чему редакция несказанно счастлива.

Осень 96 богата событиями: SONY начала агрессивную компанию по продаже Play Station на Российском рынке, стала доступна NINTENDO 64, с ее феноменальной Mario 64, очень много отличных игрушек появилось сейчас на , поначалу отстающую, SEGA SATURN, начались мощные удары правоохранительных органов на воров программного обеспечения.

Информации много, еле успеваем ее обрабатывать... Помогают Ваши письма. В этом номере, благодаря им, мы приобрели нескольких новых авторов из провинции.

О наших планах: толще становиться мы уже не будем, а то никогда не выйдем на ежемесячный выпуск. Подписка, доступная через почту, начнет только в следующем году, а пока - пользуйтесь редакционной. Цена журнала останется такой же - около двадцати двух тысяч рублей в розницу.

В этом году выйдет еще только один, декабрьский номер.

Надеемся, что он дойдет до большего числа российских городов...

Пишите нам, мы ждем Ваших откликов,

С благодарностью,

Издатель

Дм. Агарунов.

КОМПАНИЯ ИЩЕТ ПРОДАВЦОВ

**В МАГАЗИН КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР
МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ 19-23 ЛЕТ, РАЗБИРАЮЩИХСЯ
В КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКЕ, СО ЗНАНИЕМ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
Тел.: (095) 967-1674**

Н О В О С Т И

Выход в свет Heart of Darkness снова перенесен

Для начала, приносим свои извинения за немного странную политику **Virgin**. Ее долгожданный проект, а именно **Heart of Darkness**, который был освещен даже на самой обложке нашего прошлого номера, после гигантского времени, потраченного на его разработку, был снова отложен. Причина этих действий практически неясна, так как с каждым днем эта игра постепенно устаревает, и возможно, к моменту поступления ее в продажу в первой половине 1997 года, она может окончательно потерять свою актуальность. Тем временем, **Sega**, заплатившая **Virgin** кругленькую сумму за право издать этот продукт сначала на своей 32-битной приставке в самый важный, предновогодний сезон, никак не отреагировала на эту новость, хотя именно она и понесла самый большой урон от этих событий.



Sony Playstation официально в России

После практически двухлетнего периода, с момента первого появления в продаже телевизионной игровой приставки **Sony Playstation** в Японии, руководство **Sony Computer Entertainment** решило официально представить свое детище и в России. Таким образом, наступление японского гиганта на игровой рынок Восточной Европы можно считать практически завершенным. Для освещения этого события была специально создана пресс-конференция в московской гостинице Палас Отель, на которой компания поделилась с прессой свои-



ми планами, а также объявила о своих достижениях на других рынках. Таким образом, теперь на территории нашей страны официально представлены все основные силы, активно занимающиеся продажей игровых приставок и программного обеспечения к ним. Однако, пока рано говорить с большой уверенностью, что это событие кардинально может изменить что-либо для рядового игрока. Кроме обширной рекламной кампании, которая несомненно будет способствовать популяризации данной игровой приставки, других крупных шагов навстречу покупателю пока не наблюдается. К сожалению, ничего пока не было объявлено и по поводу перевода игр на русский язык, что могло бы дать **Playstation** неоспоримое преимущество перед ее конкурентами. С другой стороны, **Sony** является первой компанией, продающей свою приставку в России напрямую, поэтому от ее успеха теперь зависит очень многое. Если ей удастся добиться ощутимых результатов, то можно будет ожидать прихода и других участников этой индустрии на наш рынок. В противном случае, на России еще долго будет висеть ярлык одной из самых неперспективных в игровом отношении стран Европы, хотя относительный успех **3DO**, при полном отсутствии рекламы и поддержки со стороны производителей приставок, говорит об обратном.

Nintendo вступает в бой

После нескольких переносов сроков выхода в свет, **Nintendo**, наконец, выпустила в продажу первую в мире настоящую 64-битную приставку, работающую на картриджах. Представляя из себя первую приставку, полностью оптимизированную для работы с трехмерной графикой, **Nintendo 64** на сегодняшний день является самым мощным игровым компьютером. Однако, после отличного старта в Японии, ее продажи постепенно начали снижаться. Причиной тому выступает катастрофическое положение с играми. За три месяца в продажу поступило всего две игры, и еще 8-12 находятся в стадии разработки. Многие участники рынка всерьез стали задумываться о финансовом будущем этой компании, так как, в отличие от ее конкурентов, у **Nintendo** нет других источников дохода, кроме как от продажи игр и лицензий на их производство. В результате цены на акции этой компании рез-



ко упали и теперь находятся в довольно нестабильном положении. Независимые производители так же пока не горят желанием связывать свою судьбу с этой приставкой. К примеру, **Electronic Arts**, крупнейший издатель игр, объявил о выпуске обещанного **FIFA Soccer**, пока только в Японии, используя **Nintendo 64**, как пропуск на игровой рынок этой страны. По заявлениям некоторых производителей, работать с **Nintendo 64** довольно непросто. Эти слухи подтвердила одна из ведущих компаний-производителей игр, **Konami**, чьи разработчики не смогли вовремя закончить собственными силами свою первую игру и воспользовались помощью **Nintendo**. В результате, их произведение, созданное только для японских игроков, пока имеет практически одинаковый вид с **Mario 64**. Но, с другой стороны, никто не сможет отрицать тот факт, что, имея в своем распоряжении такую игру, как **Mario**, нельзя легко списать **Nintendo 64** со счетов. Несмотря на все несчастья, которые обрушились на **Nintendo** в последнее время, ее приставка определенно со временем займет подобающее ей место в истории, по одной лишь причине: **Nintendo** знает, как делать лучшие игры, и это качество у нее не отнять.

Второе пришествие Sega

После довольно слабого старта **Sega** показывает, что она в состоянии снова возродиться на рынке игровых компьютеров. После сокращения штатов, а также смены руководства американского отделения, позиции **Sega Saturn** заметно улучшились. Не только сама **Sega** собирается представить самую мощную за свою историю подборку игр, включающую такие хиты, как **Daytona USA 2**, **Virtua Cop 2**, **Fighting Vipers**, но и независимые производители стали показывать потрясающие результаты по производству оригинальной продукции, а также переводу популярных произведений с **Playstation** без потери качества. Добавьте к этому упорно циркулирующие слухи о появлении в следующем году версии **Resident Evil 2** для этой приставки, наряду со всеми играми от **Psygnosis** (**Wipeout XL**, **Destruction Derby 2**, **F1**), и Вы сможете сами оценить, какое изменение ситуации произошло за последний год. Также, к заслугам **Sega** можно добавить активную работу по привлечению производителей игр для **Internet Saturn**. К концу этого года или в начале следующего можно будет ожидать появление версий таких игр, как **Mechwarrior 2** и **Command & Conquer**, специально адаптированных для игры через Интернет через **Sega Saturn**. Правда, нужно добавить, что работы у **Sega** впереди непочатый край, и результатов можно будет ждать не раньше, чем к началу следующего года. А пока ей еще придется догонять по популярности своего конкурента, **Sony**, но сделать это ей будет гораздо легче, чем в прошлом году.

Печальный конец 3DO

И напоследок немного плохих и хороших новостей для владельцев **3DO**. Эта компания официально объявила, что она покидает рынок домашних приставок и намерена продать отделение по разработке технологий по созданию последних. Таким образом, любителям **3DO** можно теперь прекратить беспокоиться о появлении новых игр уже, наверное, навсегда.

С другой стороны, **Panasonic**, нынешний владелец технологии **M2**, представил окончательные спецификации своей загадочной приставки. На бумаге это выглядит так. Вместо первоначально заявленного одного центрального процессора, теперь их будет два, оба **Power PC 602**. Объем оперативной памяти увеличился до восьми мегабайт. Предварительные характеристики включают в себя производительность примерно в 1 млн. полигонов в секунду. Если все это правда, то это будет, несомненно, самая мощная приставка в мире. Однако пока мы не увидим все в действии, ничего конкретного сказать нельзя. Также, до сих пор остается неподтвержденной информация о наличии в планах компании производства **M2**, в качестве расширения для **3DO**. Речь пока идет только об отдельном аппарате. В следующем номере ждите продолжения этой истории, с первыми картинками из реальной игры.



КРАТКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЕРМИНОВ ОТ

(ЧАСТЬ ПЕРВАЯ)

СТРАНЫ ИГР

А

Action-adventure. Часто называется в нашей литературе как *Бродилка*. Эта игра в большей степени основывается на сплошном действии, однако, кроме этого, в ней присутствует достаточное количество стратегии и более-менее серьезного разрешения проблем.



В большинстве случаев все это предполагает нажатие определенного количества кнопок, выключателей, нахождение секретов и пр., необходимого для прохождения игры.



Action. Игра непрерывного действия. Часто неверно описывается как *Аркада*. Такой тип игры требует только наличие хорошей реакции и минимум мозговых усилий.

A.I. Искусственный интеллект. Набор инструкций или алгоритмов для того, чтобы компьютер мог симулировать действия реального человека. Само-собой, чем «сильнее» A.I., тем более интересным противником оказывается компьютер.

A.L. Искусственная жизнь. Антитезис искусственного интеллекта. Вместо того, чтобы создавать слож-

ные наборы правил, A.L. начинается с простейших правил и позволяет из них вырасти сложнейшей модели поведения. Эта передовая технология обещает перевернуть все наши представления об игре против компьютера.

Aliasing. За неимением русского варианта этого слова, ограничимся его объяснением. При прорисовке изображения на экране, а конкретно в случаях с диагональными прямыми, некоторые фрагменты изображения, особенно при низком разрешении, становятся неровными, с разрывами. Этот графический эффект часто портит общее представление об игре, однако программисты нашли способ решения этой проблемы (**Anti-Aliasing**).

Alpha. Альфа-версия. Первая версия игры, в которую уже возможно поиграть, чтобы получить примерное представление о том, какая она будет в будущем.

Alpha Channel. Альфа канал. Дополнительные 8 бит информации, которые поступают на экран вместе с информацией о цветности (RGB). В играх и графике альфа канал используется для спецэффектов, таких, как разные уровни прозрачности объектов и пр. Все суперкрасивые взрывы на новейших приставках — результат этой технологии.

Analog. Аналоговый. В противовес цифровому, способ передачи информации использующий непрерывный ряд значений вместо простого *Включено/Выключено*. В играх в первую очередь используется для джойстиков в области симуляторов.

Anti-Aliasing. Графическая процедура, созданная для предотвращения эффекта «лестницы» при изображении прямых на низком разрешении. При этой процедуре края представляются размытыми, что визуально убирает неприятный эффект разрыва изображения на экране.



Arcade. Аркада, или зал игровых автоматов. Этим словом обычно описывают игру, изначально созданную для игровых автоматов. Практически все игры для аркад позже выходят на домашних приставках и компьютерах, в том или ином виде. Большинство этих игр предполагают лишь наличие хорошей реакции у игроков, однако из этого не следует, что все игры действия можно назвать аркадными. К примеру, Вы не найдете практически ни одной *Doom*-оподобной игры на игровом автомате.

Б

Beta. Бета-версия. Программный продукт, практически готовый к выпуску, но содержащий в себе неустранимые ошибки. В таком состоянии игру показывают представителям независимым *бета-тестерам* для выявления возможных недостатков.

Bit. Бит. 1. Наименьшая дискретная единица информации доступная счетному устройству. Он имеет значение 1 или 0, т.е. *Вкл./Выкл.*

2. Бит является основной единицей измерения информации в компьютерах и видеоиграх. Его используют для описания мощности определенной приставки, а именно ее центрального процессора, имея ввиду количество бит, которое он может обработать за один раз.

3. Количество цветов, которое может воспроизводить приставка или компьютер, также измеряется в

битах. К примеру, восьмибитный цвет — это 256 цветов.

Bitmap. Оцифрованное двухмерное изображение. Единицей измерения в таком изображении является один пиксел, окрашенный в определенный цвет.



Bonus level. Призовой уровень. Уровень в игре, где невозможно умереть. Обычно там расположены различные призы и пр. Часто такой уровень может быть секретным или труднодоступным.



Boss. Босс. Любой наиболее трудноубиваемый, сильный и большой враг в игре может быть назван боссом. Однако принято считать, что он должен логично завершать своим появлением уровень в игре.

BPS. Бит в секунду. Скорость передачи информации по телефонной линии либо в сети.

Bug. «Глюк». На компьютерном жаргоне так принято называть непреднамеренную ошибку в программе, дающую непредсказуемый результат, который часто (по результатам своей деятельности) можно спутать с секретным кодом.

Byte. Байт. Стандартного размера «слово», используемое в памяти компьютера. Состоит из восьми бит.

С

Cache. Кэш. Специальная память, зачастую встроенная в процессор, в которой может быть сохранена наиболее часто используемая информация. В общем, намного ускоряет



работу программ.

Cartridge. Картридж. До недавнего времени — самый удобный формат хранения информации в игровой индустрии. Представляет из себя маленькую коробочку, содержащую микросхемы памяти с записанной на них информацией. Однако из-за дороговизны производства картриджей все, кроме Nintendo, отказались от их использования, перейдя на CD-ROM.

CD-ROM. Компакт-диск, содержащий информацию, которая может быть прочитана только компьютером или приставкой. На нем можно сохранить около 650 мегабайт информации.

CD-R. Записываемый CD-ROM. С помощью дорогостоящей аппаратуры на заготовках, имеющих специальное покрытие, можно записывать информацию. Это делается с помощью выжигания на них дорожек, вместо стандартной штамповки (используемой для изготовления «обычных» CD-ROM). В состав покрытия таких дисков входит золото,



отсюда и пошло выражение «на золоте».

Chance. Шанс. Используется в диснеевских играх, чтобы не упот-

реблять слово «жизнь», подразумевая, что герои не умирают.

Cheat. Код, заранее вставленный в игру, который дает доступ к секретным меню и т.д.

Clipping. Процесс, происходящий в трехмерных играх. Если объект в трехмерном пространстве наполовину виден, а наполовину, к примеру, как бы находится с нашей сто-

роны экрана, даже очень хорошо написанная программа не всегда может точно определить, что рисовать, а что нет. В результате вместо нормальной картинки мы можем наблюдать буйство полигонов, особенно если объект состоит из множества таковых. Ни одна приставка или компьютер не могут справиться с этой проблемой аппаратно, даже Nintendo 64.

Clock speed. Тактовая частота. Скорость, на которой работает процессор. Обычно измеряется в Меггерцах.

Code. Код. Набор последовательных нажатий на клавиши или кнопки, в результате которых активируется определенный секрет. Также, кодом называется сама программа игры.



Combo. В драках комбо означает комбинацию движений, проводимую в быстрой последовательности. Как правило, оппонент не успевает среагировать.

Console. Консоль или приставка. Компьютер, предназначенный только для игр и имеющий специальный механизм ввода, к примеру, джойстик. 3DO, Sega Saturn и Sony Playstation являются наглядными примерами таких устройств.

Conversion. Термин, описывающий тот случай, когда игра, из-

начально написанная для одной платформы, переносится на другую. Обычно, независимо от мощности приставки, такая переделка заканчивается потерей некоторых качеств игры. Чтобы избежать этого, программисты часто пишут программы-эмуляторы, симулирующие работу другой приставки или компьютера, что, тоже не решает всех проблем.

CPU. *Центральный процессор.* Мозг компьютера или игровой приставки. Координирует совместную работу всех частей компьютера. В игровых приставках всю графическую работу выполняют специальные сопроцессоры, в отличие от большинства современных PC, где работу с графикой выполняет также центральный процессор.

D

Depth shading. *Глубокое затенение.* Иногда называют этот процесс туманным затенением. Для того, чтобы не перегружать процессор ненужной работой по прорисовке объектов, которые в принципе не видны, так как находятся у линии горизонта, с помощью глубокого затенения создается впечатление, что они как бы выходят из тумана.

Designer. *Дизайнер.* Человек который разрабатывает основную концепцию игры, начиная с истории, головоломок, основных задач и заканчивая, часто самим программированием.

Developer. *Разработчик.* Компания, которая разрабатывает саму игру, часто по заказу от издателя.

Development studio. *Компания-разработчик.* Разработчик, который полностью или частично принадлежит издателю и работает практически автономно от него. В качестве примера можно назвать **Origin**, которая полностью принадлежит **Electronic Arts**, но работает над играми самостоятельно.

Digital. *Цифровой.* Способ представления информации, где используется набор дискретных значений.

Distributor. *Дистрибьютер.* Компания, ответственная за распространение игр среди розничных торговцев. Некоторые компании сами решают эту проблему, а некоторые нанимают дистрибьютера со стороны.

Doom-like. *Doot-подобные игры.* Игры, построенные по той же



формуле и использующие ту же перспективу на происходящее, что и классика от id Software.

Draw in. В трехмерных играх весь объект, целиком или частично, может из ниоткуда внезапно выскочить на экран. Это происходит из-за плохого программирования игры, либо из-за недостаточной мощности компьютера или приставки.

Drop out. *Выпадение полигонов.* Когда на экране оказывается сразу слишком много полигонов, часть из них может пропасть. Это происходит чаще всего в недоделанных играх по причине изначальной ограниченности оперативной памяти. Этого эффекта можно избежать либо правильным программированием игры, либо использованием специальных аппаратных возможностей приставки (пока это возможно только на Nintendo 64).

DVD. Цифровой видео диск. Новый стандарт хранения видеoinформации. Разработан альянсом японских и европейских компаний Matsushita/Toshiba/Sony/Philips.

E

Engine. *«Движок»*, ядро программы. Набор программных шаблонов, который выполняет определенную задачу.

E3. Ежегодная выставка, проходящая в мае в Лос-Анжелесе, на кото-



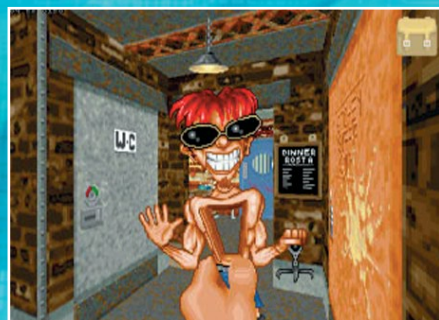
рой выставляются все крупнейшие компании, занятые в индустрии электронных развлечений.

F

Field. *Поле.* Изображение на экране создается из двух частей. Сначала рисуются четные линии, затем нечетные. Половина этого изображения и называется полем. Вся же картинка называется кадр (**Frame**).



Fighting game. *Драки.* Игровой жанр, который предполагает наличие обычно двух соперников, которые проводят поединки один на один.



First person. *Игра от первого лица.* В таких играх героя не видно, а на экране изображается то, что он должен был бы видеть.

Flight sim. *Летный симулятор.* Это программа, пытающаяся с большим или меньшим успехом симулировать реальное управление летательным аппаратом. Основной упор делается на достижение полного реализма, а не на увлекательность этого занятия.

FMV. *Живое видео.* С помощью компакт-дисков стало возможно использовать видеоматериалы в самой игре. Однако их качество пока оставляет желать лучшего. Но такие игры сейчас в моде, несмотря на всю ограниченность подобного подхода.

Frame. *Кадр.* Картинка на экране, состоящая из двух частей (смотри Поле).

Frames per second. *Кадров в секунду.* Количество кадров, выдающихся на экран в секунду. Чем выше эта величина, тем более реалистично выглядит изображение.

G

Game boy. Восьмибитная портативная игровая система, представленная в 1989 году японской компанией Nintendo. Игры к ней на картриджах. У нее монохромный жидко-



кристаллический экран, способный показывать 16 оттенков серого. Самая распространенная портативная игровая система в мире. Работает на процессоре с тактовой частотой 1 Mhz.



Game gear. Восьмибитная портативная игровая система, представленная в 1991 году компанией SEGA. Имеет 32-цветный экран, работает на процессоре Z80, 3.5 Mhz. Использует картриджи.

Genesis. Американское название Sega Megadrive. Впервые появилась в продаже в 1989 году, но только к 1991 году эта приставка, работающая на картриджах, смогла потеснить на рынке Nintendo. Работающая на 16-битном процессоре, с тактовой частотой 7.8 Mhz, она способна воспроизводить на экране 64 цвета.

Glitch. Синоним «Глюка». В основном этот термин относится к проблемам современных приставок и компьютеров с прорисовкой полигонов.

God game. Поджанр в Стратегических играх. В таких играх вы управляете городом, цивилизацией или маленьким народом.

Gold disk. «Золотой» диск. Смотри CD-R.

Gouraud shading. Также известное как Мягкое затенение. Это метод затенения полигонов, при ко-

тором цвета на них плавно переходят один в другой. Таким образом сглаживается угловатость сложных полигоновых объектов.

Graphics accelerator. Графический акселератор. Дочерняя плата либо дополнительный процессор, который позволяет освободить центральный процессор компьютера от работы с графикой, что намного улучшает игровые возможности PC. Кроме этого, акселератор может производить многие графические трюки аппаратно, делая компьютер настоящей игровой системой.

Graphic adventure. Графическое приключение. Приключенческая игра, которая включает в себя картинку вместе с текстом. Этот жанр вырос из чисто текстовых приключенческих игр. Самым ярким примером можно назвать MYST.

H

Hidden level. Секретный уровень. В играх уровень куда можно попасть, только выполнив определенную последовательность действий,

диняет в себе сюжет и видео от фильма и возможность принимать в нем участие, как в игре. Чтобы не говорили, но реально этого добиться пока не смог никто. По большей части это название можно воспринимать лишь как рекламный трюк.



Interface. Интерфейс. В играх этот термин используется для обозначения тех действий, которые необходимы игроку для взаимодействия с игрой. Например, если Вам приходится пробираться в игру через десяток меню, то можно сказать, что у игры плохой (неудобный) интерфейс.

Interlacing. Черезстрочная развертка. Изначально электронные



например, решение головоломки или прохождение игры без запинки.

I

Icon. Небольшое абстрактное изображение, обычно характеризующее новые возможности или дополнительную жизнь. Как правило, герою игры нужно найти его, и при соприкосновении с ним получить желаемый результат.

Interactive movie. Интерактивный фильм. Игра, которая объе-

трубки кинескопов были слишком медленными, чтобы за один раз создавать полную картинку на экране (верхние линии уже тускнели к тому моменту, когда нижняя часть экрана только еще начинала проявляться), поэтому изображение кадра на экране не создается за два прохода. Это и называется черезстрочной разверткой. Большинство компьютерных мониторов и игровых автоматов на сегодняшний день уже используют построчную развертку.

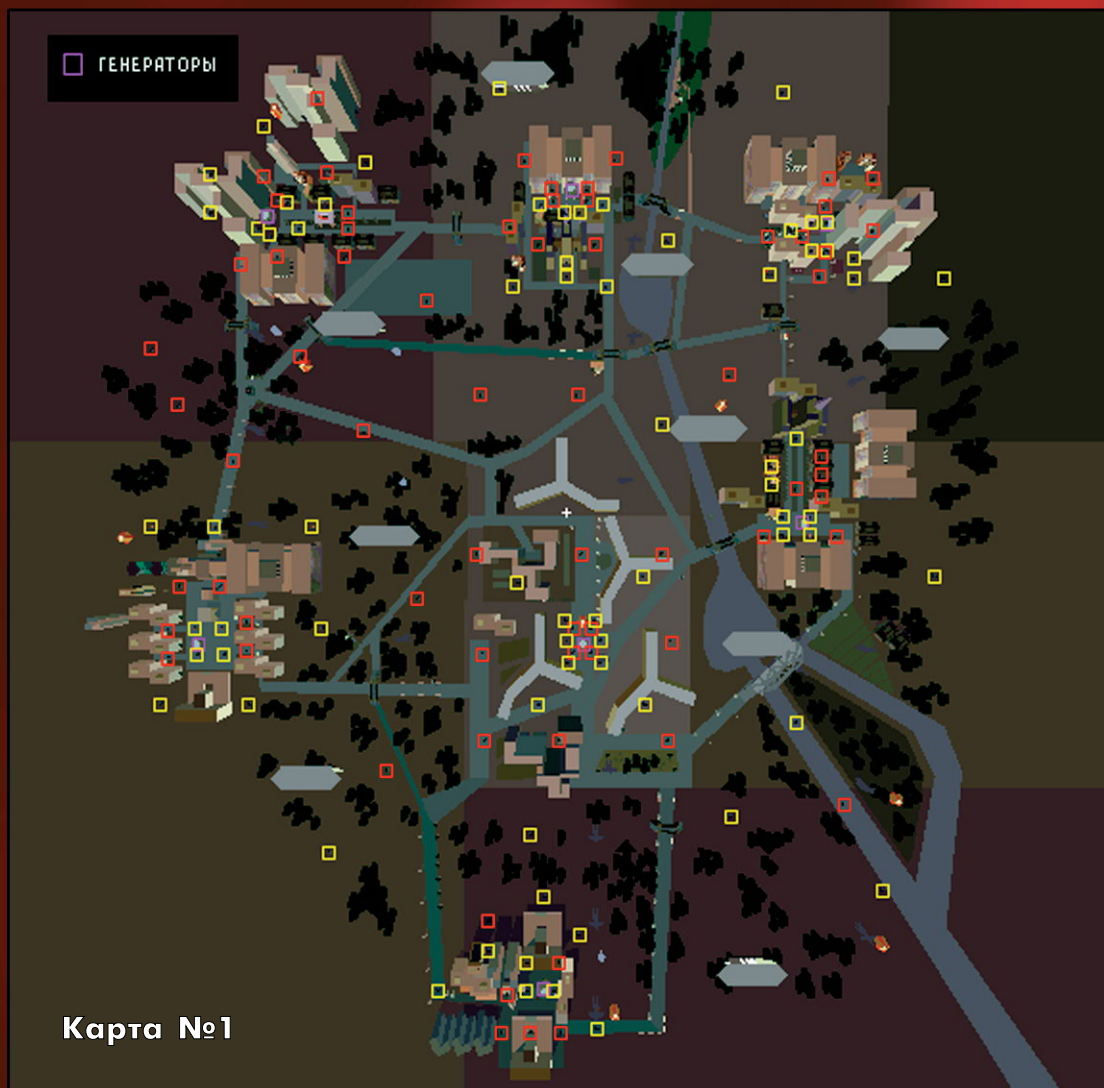


Карты ВСЕХ уровней К РУССКОЙ РУЛЕТКЕ

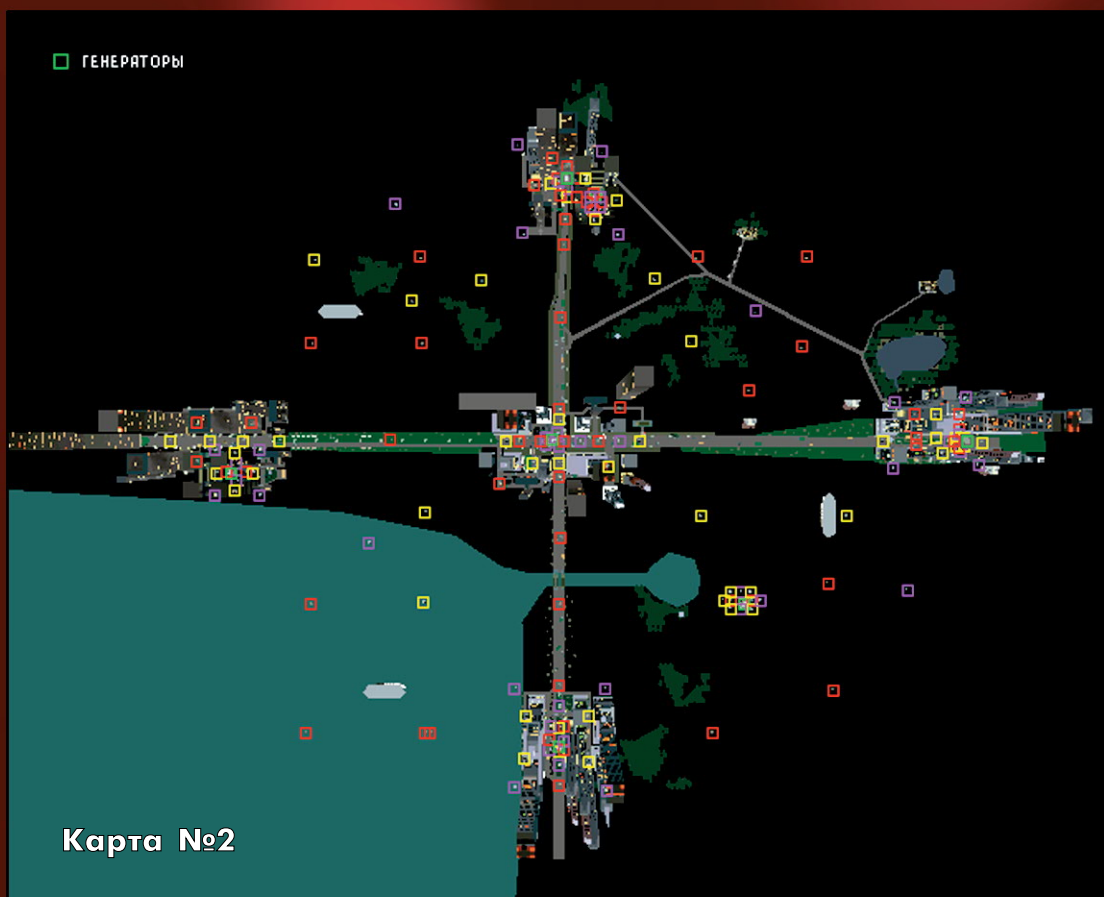
По просьбам наших читателей мы обратились к БУКЕ (издателю **Русской Рулетки**) и те предоставили, специально для октябрьского номера, карты уровней.

К сожалению, по техническим причинам, карту подземного города нам не успели передать, но мы надеемся, что это Вас не очень расстроит.

Карты расположены так: **1** — Москва, **2** — Ночной Город, **3** — Деревня, **4** — Пустыня, **5** — Город Энтроноидов.



Карта №1



Карта №2

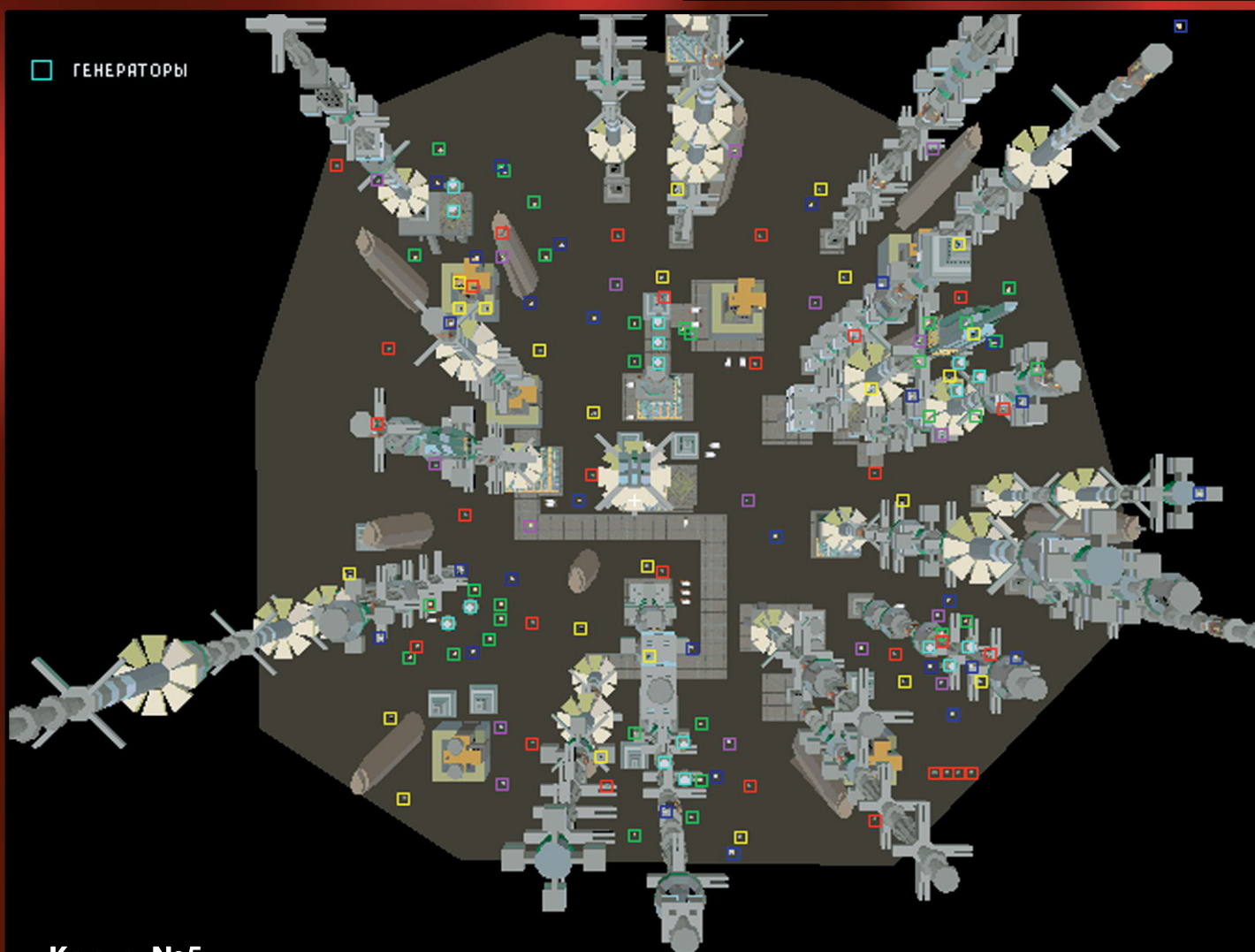
Карта №3



Карта №4



ГЕНЕРАТОРЫ



Карта №5

MDK-DOOM В ВЕРСИИ Interplay



Как Вы думаете, можно ли привести что-либо новое, свежее и оригинальное в жанр action, после появления Doom, Heretic, Descent, Quake, Duke Nukem 3D и прочих? Мне лично казалось, что это невозможно; но после того, как я ознакомился с материалами по новой игре MDK, мои убеждения на этот счет оказались под сильным сомнением.

Согласитесь, что совсем не обязательно вносить принципиальные изменения в существующие законы и уклады action'a. Достаточно просто посмотреть на них под немного другим углом, и обязательно получится нечто неожиданное и весьма любопытное. Это не просто мое мнение, оно подкреплено фактами, фактами из MDK... Впрочем, судите сами.

Начнем, пожалуй, с названия игры. MDK — это аббревиатура от английских слов *Murder, Death, Kill*, что переводится как *Убийство, Смерть, Убивать*... Очевидно, что подобные термины точно отражают происходящие со-

бытия в практически любой action-игрушке. Конечно, такая кровожадность придется по вкусу далеко не всем, но так уж решили авторы...

Кстати, об авторах. Разработкой MDK занимается известная фирма Shiny Entertainment, воплотившая на экранах мониторов незабвенного червяка Джима (Earthworm Jim). Для них выпуск 3D action игры — шаг довольно смелый, но, как мы увидим дальше, вполне оправданный. Итак, разобравшись с названием игры и авторами, смело приступаем к более детальному ознакомлению.

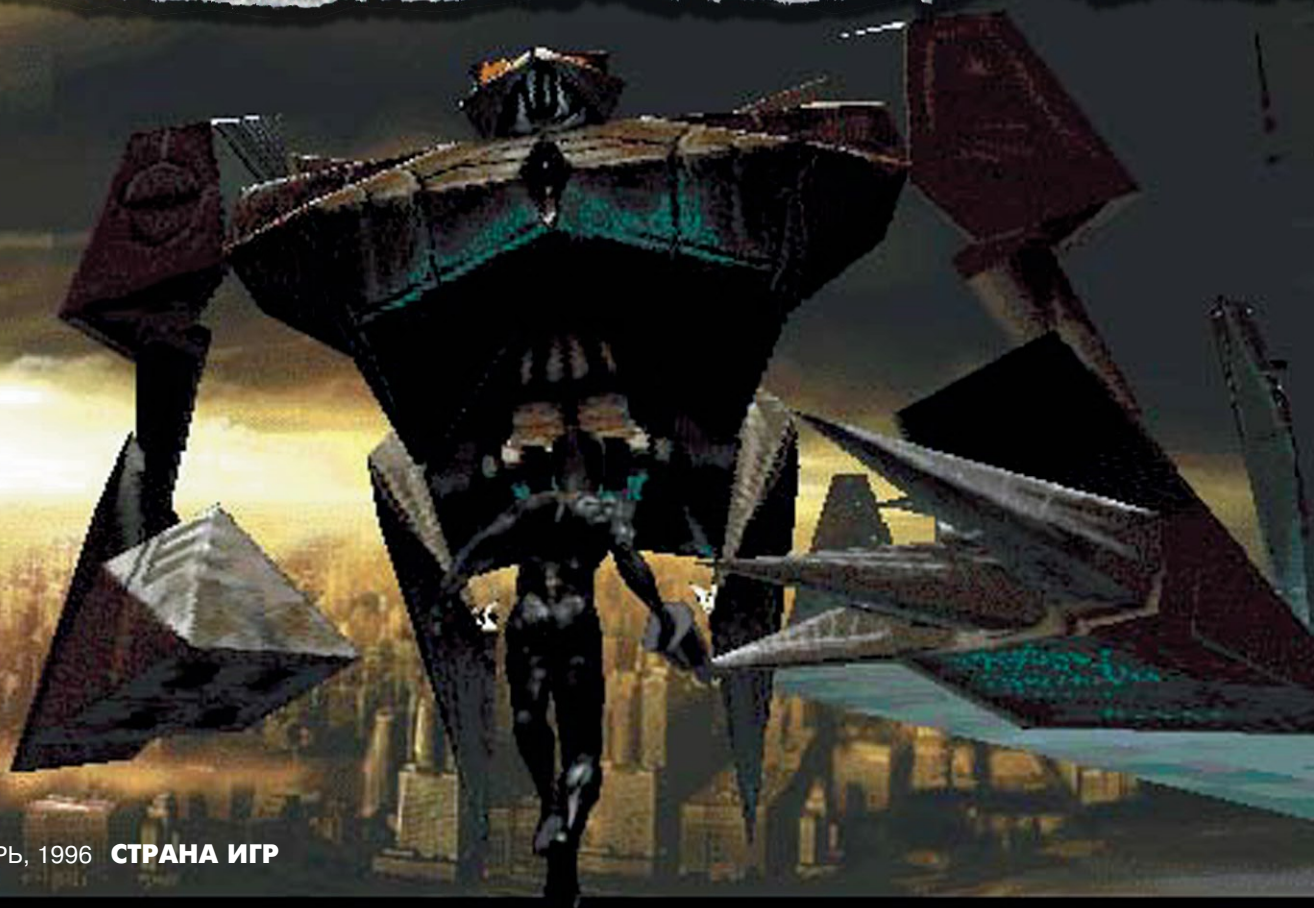
MDK, как я уже говорил, будет представлять собой 3D стрелялку а-ля Doom и Co. с изумительной, полностью трехмерной графикой, необычным и свежими идеями и множеством

приятных и оригинальных новшеств, о которых мы еще поговорим. А пока обратимся к сюжету.

Игровые события разворачиваются в 1999 году, на нашей родной планете. Ученые мужи того времени обна-



В арсенале главного героя появится множество необычных предметов, в том числе парашют, позволяющий Курту перелетать с одной крыши небоскреба на другую.





MDK порадует Вас разнообразными и нестандартными типами вооружения, ...

ружили, что по всей галактике стали появляться трубообразные энергетические лучи, прозванные с чьей-то легкой руки «потоками». Вскоре, все пространство было буквально испещрено ими. Не вызывало сомнений, что эти события были связаны с деятельностью разумной жизни. Земляне делали все, чтобы установить контакт с загадочной расой, но, до

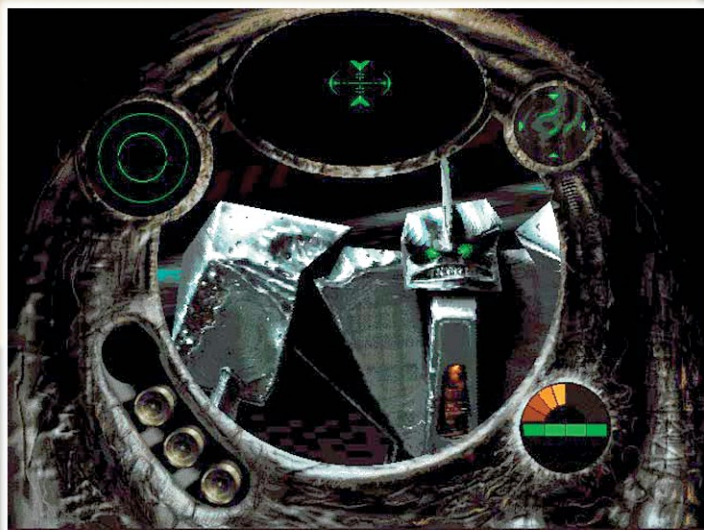
пределах досягаемости их мощного оружия. Пощады не знал никто — ни отъявленные смельчаки, осмелившиеся бросить вызов, ни беззащитные дети...

Казалось, судьба человечества предопределена. Но, как всегда, ход событий изме-

tor Fluke Hawkins), его молодой ассистент Курт Хектик (Kurt Hectic) и, наконец, замечательная собака Макс (Max), искусственно выращенная доктором Хокинсом — настоя-

щим талантом по части геной инженерии. Что они делали на орбите? История умалчивает, да это и не играет принципиальной роли; вполне вероятно, что проводили какой-нибудь очередной важный научный эксперимент, который затянулся на два долгих года.

Совершенно неожиданно они становятся свидетелями инопланетного вторжения. Картины гибели почти всего человечества настолько потрясают двух ученых, что они решаются на отчаянный шаг — оказать сопротивление силам чужаков. Сам доктор Хокинс, являясь человеком преклонного возраста, не в силах вести боевые действия, зато его протеже — Курт (в роли которого Вы и будете выступать) прямо создан для расправы с захватчиками. Хокинс как следует экипирует

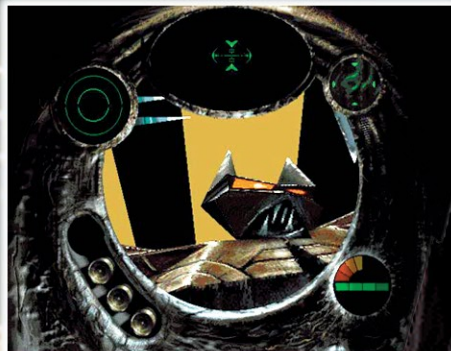


Его Величество Случай... За два года до вторжения чужаков над нашей голубой планетой вертелся один небольшой искусственный спутник. На его борту находилась неразлучная троича — доктор Флюк Хокинс (Doc-

... например, аналог снайперской винтовки, позволяющий «снимать» врага на невиданных доселе дистанциях.

поры до времени, это не приносило успехов. Таинственные незнакомцы объявились сами, и их появление стало, пожалуй, самым трагическим днем в истории человечества.

Чужаки пришли со смертью. Они разрушали и уничтожали все, что находилось в





молодого человека, передав ему свои последние изобретения по части защиты и оружия. Нашлась работенка и для Макса — в игре он будет выполнять функции разведчика и связника — эдакий четвероногий скаут.

Итак, Курт отправляется на Землю, чтобы вести неравный бой с полчищами чужаков...

Как видите, ничего в игре пока не указывает на уникальность и оригинальность. Сюжет совершенно стандартен для action-игры: один-против-всех. Но не в сюжете дело. «Изюминка» заключается в другом — в самом игровом процессе.

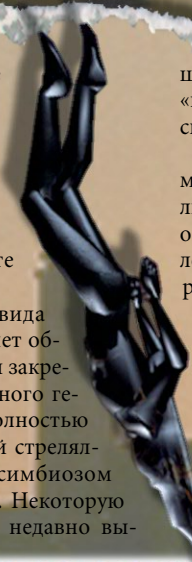
Начнем с того, что принципиально изменен подход к применению оружия. В Вашем распоряжении есть аналог снайперской винтовки, позволяющей «снимать»

врага на невиданных доселе дистанциях. При применении такого оружия на экране появляется оптический прицел. В игре будет реализована система поворота головы влево-вправо, что доселе не было ни в одном продукте жанра action.

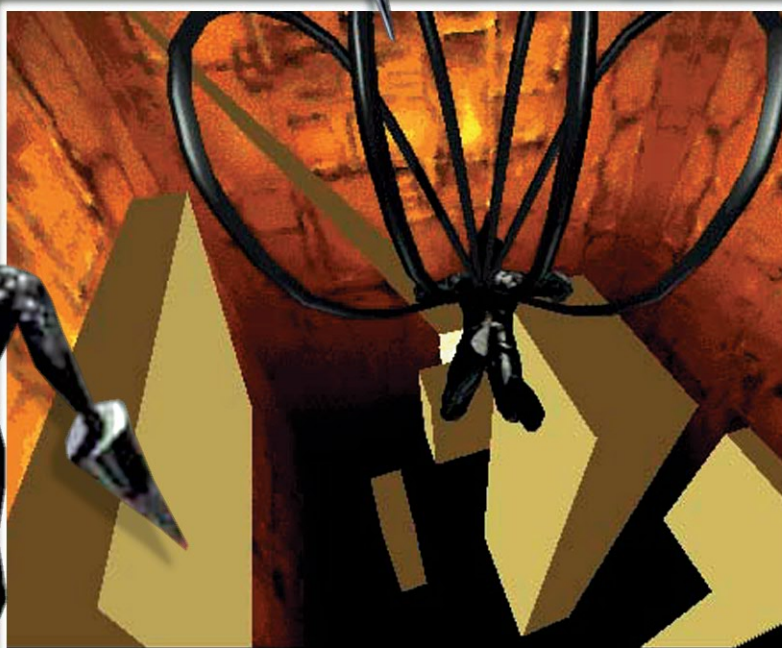
Вместо привычного «вида из глаз» доминирующим станет обзор из камеры, которая как бы закреплена за спиной нашего главного героя. Таким образом, **MDK** полностью выходит за рамки привычной стрелялки и становится неким симбиозом Bioforge, FX Fighter и Doom... Некоторую аналогию можно провести с недавно вы-

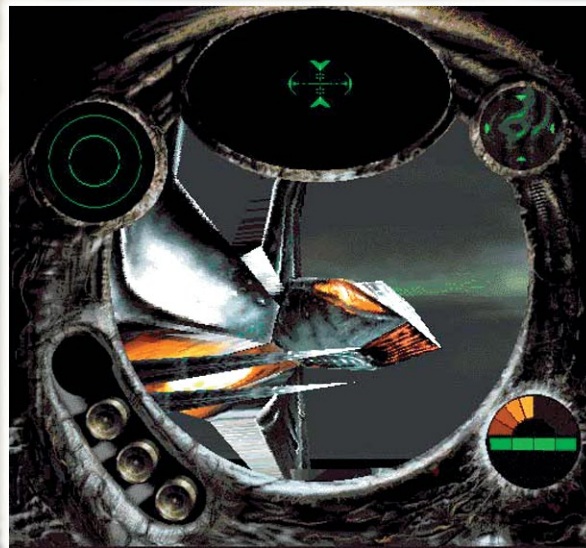
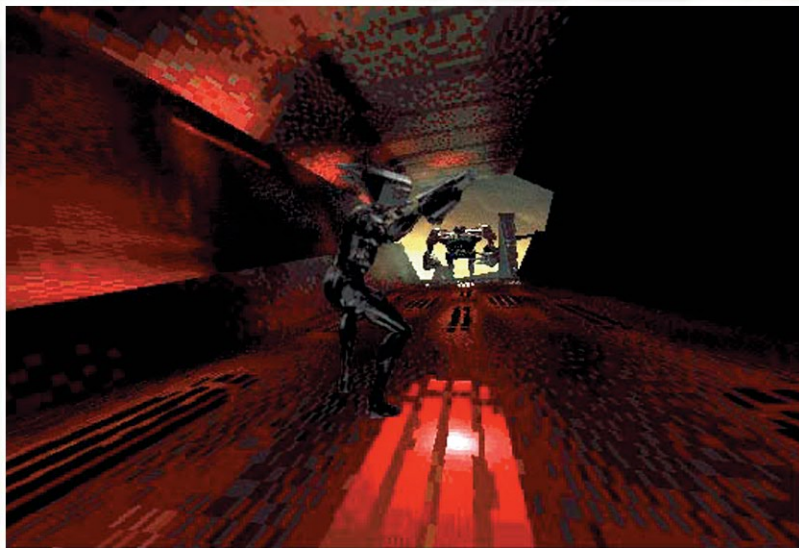
шедшей игрой Time Commando, за одним «но»: **MDK** обладает несравнимо большей свободой действия.

Путь Курта будет лежать не столько по мрачным подземельям, от которых так устали все любители action'a, сколько по улицам опустевших городов, по безжизненным аллеям. На вопрос об количестве уровней авторы отвечали следующее: «Если мы скажем число уровней, то этим мы не скажем ничего. Что больше — пять уровней или пятьсот? Конечно, это зависит от их размеров... В нашей игре пока сделано восемь гигантских уровней, любой из которых Вы



Так Курт лихо прыгает по крышам небоскребов





вряд ли пройдете за двадцать-тридцать минут...».

Достаточно любопытна еще и такая деталь. На протяжении игры Вас будет сопровождать верный Макс. И если придется совсем туго, то этот пес сможет вызвать воздушное подкрепление (!), атака которого способна разнести в пух и прах целый город!

Относительно снаряжения можно сказать следующее — в Вашем распоряжении будет парашют, с помощью которого можно прыгать по крышам небоскребов.

Много внимания уделяется искусственному интеллекту (AI). Рядовые противники трижды подумают о том, стоит ли давать отпор разъяренному Курту, сокрушающему на своем пути любые препятствия, или лучше все-таки задать стрекача и позвать более компетентного в подобных вещах босса? Неплохая задумка, остается надеяться, что она будет удачно реализована.

Вполне вероятно, что в MDK будет необходимо не только быстро бегать и метко стрелять, но и как следует планировать свои действия, разрабатывать стратегические планы, короче говоря, будет где показать себя как талантливому воину и стратега.

По всей видимости, в игре будет минимум музыки и максимум звуковых эффектов, как то: звуки выстрелов, рычание монстров, вой ветра и т.п.

К сожалению, разработчики пока не особенно горят желанием включить режим multiplayer в игру, и делают они это напрас-

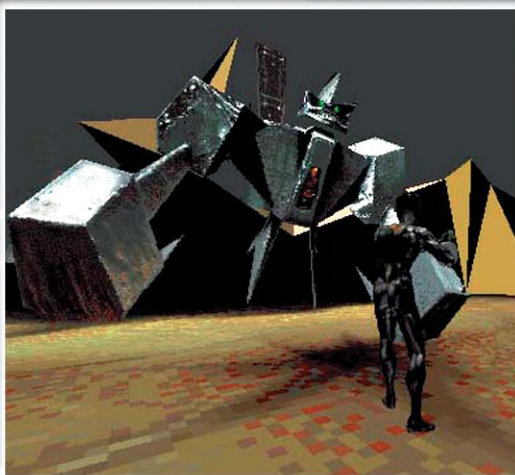


но — наличие подобного режима стало стандартом де-факто в всех современных продуктах, отсутствие multiplayer заметно снизит популярность MDK. Сами авторы обещают как следует задуматься над этим вопросом.

И, наконец, коснемся немного большого вопроса об аппаратных требованиях. В MDK будет использоваться мощный графический «движок», поэтому создатели заявляют о «феноменальной по качеству прорисовке и колорите окружающей среде». Как следствие этого, в игре будет использоваться режим высокого разрешения (640x480), поэтому минимальным требованием будет Pentium 60. Ну а вообще-то, как обычно — чем быстрее, тем лучше.

Итак, пора подводить итоги. MDK, по всей видимости, будет достаточно революционным событием на игровом рынке. Неся в себе множество новых идей, оригинальных решений и аппетитных задумок, этот продукт, несомненно, расширит привычные рамки стрелялки и, возможно, даст толчок к созданию нового класса 3D игрушек. Остается пожелать авторам удачной реализации своих планов.

P.S. Выход **Murder, Death, Kill** намечается на самое начало следующего года. Например, 1 февраля. Ну, или чуточку позже...



Диагноз: Электронный КАПИТАЛИЗМ

Сергей ЛОСЕВ

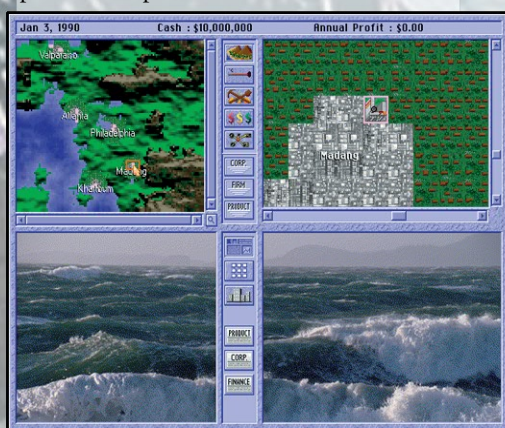
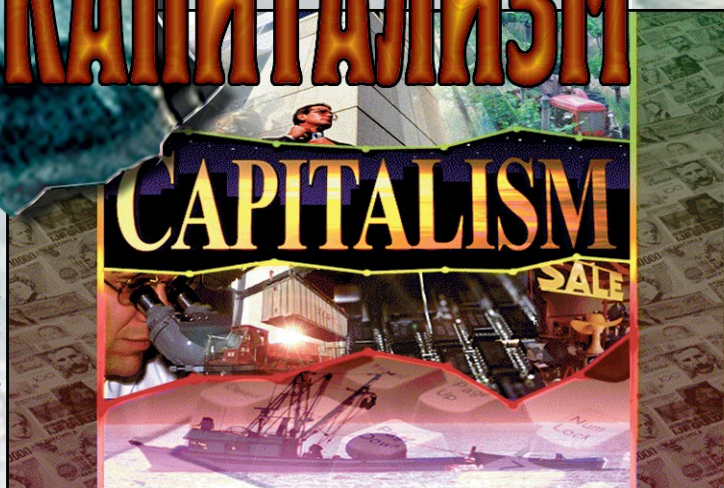
Доподлинно известно, что первой DOOM-образной игрой была **Hovortank 3D**, первым квестом — **Zork**, но вот где-то в истории теряются сведения о том, какой была первая экономическая игра. (На IBM PC это **Railroad Tycoon** (1988 год)) Впрочем, по слухам работала она в текстовом режиме и тиражировалась на перфолентах. С тех пор утекло много воды, но популярность

экономических игр не только не снизилась, но и продолжает расти. Что же, спрашивается, заставляет разработчиков игр обращаться к скучному на первый взгляд жанру, который укладывается в фразу: «деньги-то-вар-деньги»? Один из вариантов ответа кроется в многообразии экономики. Имея некоторую сумму денег, можно пойти на биржу, скачки, купить или построить гостиницу, госпиталь, пиццерию, снарядить транспортное судно или продюсировать фильм с единственной целью приумножить капитал.

Игры типа купи-продай дополняют управленческие симуляторы. Наука управления не менее сложна, чем приумножение капитала. В конечном счете, рациональное управление должно приводить к тому, что прибыль организованной в игре фирмы должна постоянно уве-

личиваться. Однако специфика экономических управленческих игр, когда общение происходит с людьми, а не с бухгалтерскими счетами и квитанциями, накладывает свой отпечаток и, если в финансах можно что-то напутать и получить в итоге на пару миллионов меньше, чем планировалось, то с кадрами, которые, как известно, решают все, так поступать нельзя.

Графика экономических игр остается пиксельной, однако предъявлять претензии к ее качеству смешно. Здесь надо бизнесом заниматься, думать, а не красивые картинки рассматривать. Впрочем, можно назвать не-



сколько игр, в которых SVGA-графика смотрится очень прилично. К таким играм относятся **Transport Tycoon**, **Capitalism**, **SimTower** и некоторые другие. Из пятидесяти с лишним просмотренных игр в обзор включено лишь треть, при этом отбор осуществлялся по интересности сюжета (на первом месте), широте охвата экономики (на втором) и качеству графики.

Экономический аспект присутствует в играх других жанров. Вообще, когда что-



либо покупается или продается — это уже экономика. В прекрасной военно-стратегической игре **Dune 2** фирмы *Westwood*, например, построив космодром, можно заказывать технику по постоянно меняющимся ценам. В **Strife** игрок может покупать оружие и аптечки. Наконец, **Dungeon Keeper** фирмы *Bullfrog* как ролевая игра, наоборот, иллюстрирует, что строить лабиринты и управлять монстрами и вооруженными охранниками ничуть не сложнее, чем бороться с ними. Думается, что **Dungeon Keeper** получит не меньшую популярность, чем в свое время **DOOM**. Все эти огромные здания надо построить, расставить ловушки, а после набегов так называемых героев отремонтировать.

Если назначать играм призовые места, то первое место по праву займет экономическая игра **Capitalism**, так как с ее помощью можно моделировать разнообразные ситуации на рынке, а по своему оформлению она безупречна. На втором месте находится **Transport Tycoon**, а замыкает список — **Theme Park**.

Наибольший вклад в развитие экономических игр внесла фирма *Microprose*, время от времени выпускающая игры серии **Tycoon** (магнат) и другие игры экономической тематики. Думаю, не стоит напоминать о таких шедеврах, как **Railroad Tycoon**, **Transport Tycoon**, **Pizza Tycoon**. Если в первой названной игре Вы становитесь во главе железнодорожной компании и старайтесь сделать ее процветающей, то во второй задача осложняется большим количеством транспорта. По сути, в **Transport Tycoon** используются все виды наземного, морского и воздушного транс-



порта. Начав дело в далеком 1930 году с кредитом в 100 000 единиц денег и неустойчивой рыночной экономикой, надо преумножать свой капитал на транспортных услугах. Казалось бы, очень простая задача, выбрать две точки и соединить их дорогой. Но, увы, приходится думать, оккупиться ли выбранная трасса, не помешают ли конкуренты и т.д. Одни предприятия могут сворачивать свою деятельность, другие, наоборот, открываться, третьи увеличивают комплекс услуг, четвертые — уменьшают, а в результате получается поистине занимательный экономический симулятор, на который стоит потратить не одну неделю. Третья игра цикла **Tycoon** называется **Pizza Tycoon** и рассказывает о том, что некто в какой-то стране (Италии, Франции, Америке и пр.) организовал дело — собственную пиццерию. Оказывается, что содержать пиццерию очень сложно, надо придумывать собственные рецепты пиццы, обслуживать клиентов, обучать сотрудников, пакостить конкурентам и даже общаться с мафией, доход от чего, порой, оказывается больше, чем от пиццерии, но опасность быть пойманным или убитым как-то уменьшает пыл.

Экономическая модель транспортной компании присутствует и в игре **Zeppelin: Giants of the Sky** фирмы *Ikarion Software*, достаточно популярной несколько лет назад. Здесь приходится заниматься строительством и продажей дирижаблей, а основана игра на вполне реальных исторических событиях 1901-1940 гг.

Начинание *Microprose* подхватила небезызвестная фирма *Bullfrog*, которая, помимо экономических тонкостей, внесла в жанр юмор. **Theme Park** — первая эконо-



мическая игра фирмы повествует о том, как появляется волшебник и переносит Вас в сказочную страну аттракционов парка отдыха. Затем на пустом месте Вы строите аттракционы, будки с мороженым и прокладываете к ним дорожки. Естественно, все это надо делать, соображаясь с целями экономической выгоды.

Менее известные игры тоже заслуживают упоминания. Прежде всего вспомним об игре **Rags to Riches** фирмы *Interplay*. Получив от родителей скромный подарок в 200 000 долларов будто бы на учебу, Вы начинаете собственное дело, играя на фондовом рынке. Нельзя сказать, что Ваша жизнь стала от этого очень скучной, так как получив первый миллион, Вы расширяете сферу деятельности все более сложными операциями на биржах, а параллельно обустраиваете свое жилище. Другая игра — **Machiavelli Prince** между прочим тоже от *MicroProse* выполнена в более классическом стиле. Но исторический аспект делают игру настолько интересной, что оторваться от нее практически невозможно. Получив небольшое наследство, Вам следует многократно приумножить его. Таким образом, перевозка груза с места на место, покупая дешевле и продавая дороже, Вы богатеете, воюете и потихоньку открываете карту. В бизнес постоянно вмешиваются конкуренты, бури, пираты и... чума, от которой гибнут торговцы.

Встреча с биржами и желез-





ными дорогами Вас ждет и в игре с длинным названием **1830: Railroad & Robber Barons** фирмы **Avalon Hill**. Эта компьютерная реализация классической настольной игры, распространенной на американском континенте. Итак, есть много денег, и Вы, как Барон, пытаетесь тратить (вернее, вкладывать) их эффективнее своих конкурентов. Полученный доход можно реинвестировать или выплавлять из него дивиденды. Ну, и конечно в игре надо строить станции и покупать паровозы и вагоны. Впрочем, наиболее динамичная игра на тему строительства — это **SimTower** фирмы **Maxis**. В ней приходится строить башню-гостиницу до неба. Сдавая ее комнаты в аренду, вы тем самым получаете доход, задача — сделать гостиницу очень высокой и респектабельной. Игры фирмы **Maxis** всегда отличались высоким качеством и занимательным сюжетом. Сделав собственное имя известным, благодаря управленческим играм с приставкой **Sim**, фирма **Maxis** не останавливается, продолжая выпускать симуляторы на тему городов (**SimCity 2000**), деревень (**SimTown**), лесов (**SimForest**) и гостиниц (**SimTower**).

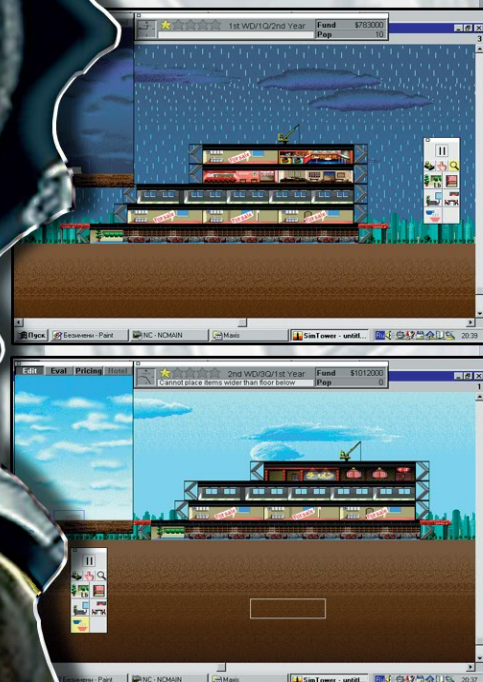
А назовите человека, который не хотел бы как Джордж Лукас или Стивен Спилберг создать студию, писать

сценарии, снимать и продюсировать собственные фильмы, которые становились бы хитами. Эту удивительную возможность предоставляет игра **Hollywood Mogul** фирмы **Daviano Game**. Непритязательная внешне, она, тем не менее, иллюстрирует сложный мир шоу-бизнеса: неговорящих актеров и актрис, скандальных сценаристов, капризных режиссеров и операторов. Каждый фильм, как правило стоит несколько десятков миллионов, из которых большую часть забирают участники фильма и реклама. Остальные деньги идут на аренду студии и выплаты процентов банку. Если дела быстро пошли в гору, то можно подумать о посещении художественных салонов с целью обзавестись картиной за несколько миллионов и даже купить собственный самолет.

Великолепная экономическая игра **Capitalism**, которую с успехом можно применять в школах, техникумах и ВУЗах для обучения основам экономики, заслуживает отдельного рассмотрения. Если в играх серии **Tycoon** Вы становитесь либо руководителем транспортной компании, или руководителем пиццерии, то здесь можно попробовать себя в различных ипостасях. Начните с фермерства — не понравилось, быть может Ваша стихия — это транспортные перевозки, а как насчет промыш-

ленной компании?.. Впрочем, для успеха в бизнесе можно начинать как кооператоры в начале перестройки — сразу со всего. Смело открывайте ферму, транспортную и промышленную компанию, для разнообразия можете даже чего-нибудь добывать из недр земли. Все это будет приносить огромные деньги, которые следует вкладывать на депозиты в банки или играть на ценных бумагах.

Особняком держатся игры, в которых надо чем-либо или кем-либо управлять. Объектом управления могут быть здания (больницы, гостиницы, парки отдыха), поселения, города, целые планеты или живые существа. При этом каждая игра привносит в жанр управления что-то свое. В некоторых играх Вы управляете конкретными людьми, не спрашивая их желания и согласия на то. Другие сами задают правила поведения людей в зависимости от тех условий, которые Вы им дадите. Характерный пример такой игры — **The Settlers II — Veni, Vidi, Vici** фирмы **Blue Bytes**. Рабочие в игре двигаются сами, выполняя возложенные на них функции, в Вашу задачу входит лишь строительство новых мельниц, шахт, рыцарских башен и других домиков. Управленческий аспект игры **The Settlers II** заключается в грамотном расположении домов ремесленников и крестьян. На постро-



Как классифицировать экономическую компьютерную игру? Вот один из вариантов:

Классическая экономика. В играх этого жанра обычно требуется разумно вкладывать деньги и распоряжаться полученной прибылью.

Военно-экономические игры. В играх этого жанра весь доход идет на содержание или воспроизводство армий. Более 80% стратегических игр могут быть отнесены к этому жанру.

Забавная экономика. Классическая экономика, к которой добавлены смешные игровые ситуации.

Историческая стратегия. В этих играх обязательно присутствует экономический аспект, например сбор налогов, торговля, изготовление орудий труда.

Спортивные менеджеры. Этот жанр, в общем-то, относится к управленческим играм, но обилие игр на спортивную тематику позволило обособить их.

Управленческие игры. Самый распространенный жанр компьютерных игр, к ним можно отнести подавляющее большинство симуляторов, некоторые квесты и стратегические игры. Например в *Civilization II* играющий управляет целым миром, в *SimCity* — одним городом, а, скажем, в малоизвестной игре *Wolf* — волком.

енные домики нужно иногда посматривать, может случиться, что близлежащие ресурсы, необходимые в работе исчерпаны или, наоборот, отдельные участки забиты товаром и один грузчик не справляется с выполняемой работой. Результаты грамотного управления могут в подобных играх проявляться не сразу, а лишь по прошествии некоторого времени (часов, лет, веков) в игре. Так, например, в уже упоминаемой *Pizza Tycoon* фирмы *Micro-Prose* сначала приходится оформлять пizzeria, нанимать рабочих и придумывать оригинальные рецепты пицц. Во время изобретения новых сортов пиццы, конечно, надо быть внимательным, чтобы не сочетать соевые огурцы с яблоками или бананами, но, тем не менее, простор для творчества здесь огромен. Результаты Ваше-

го кулинарного рецепта оценивает строгая экспертная комиссия, и, если рейтинг пиццы высок, имеет смысл включить ее в меню пizzerии. То, насколько правильно Вы составили рецепт или подобрали обслуживающий персонал, проявится много позже, когда столовая откроется, и ее начнут посещать голодные любители пиццы.

Управленческие игры на исторические темы дают почувствовать себя богатым феодалом или помещиком, крестьяне и рабы которого несут тяжкое бремя. В таких играх следует вовремя запастись зерном и древесиной, чтобы спокойно пережить зиму, не потеряв ни одного человека. Времена феодализма, конечно, не обходились без войн, но чаще всего военные баталии в играх, подобных *Lord of the Realms*, *Legions* не слишком сложны. Гораздо сложнее решать гражданские проблемы. *Legions* — любопытная военно-экономическая стратегия на тему развития античных городов. Деньги в игре поступают от торговли и налогов, а идут, в основном, на содержание армии. Во второй игре — *Lord of the Realms* экономическая и управленческая модели менее удачны. Большую часть времени приходится переставлять крестьян с одной работы на другую, вместо развития феодального хозяйства в целом, а это требует недюжие организаторские способности и феноменальную память.

Бум на спортивных менеджеров в играх обычно приходится на время олимпиад. Недавно закончилась Олимпиада в Атланте и, наверняка, в 1997 году появится несколько игр на тему управления спортивными командами, подбора игроков, финансирования матчей и т.п. Первый всплеск спроса-предложения на спортивных менеджеров был в 1992-1994 годах, тогда известными и не очень компьютерными компаниями было выпущено огромное количество игр (по меньшей мере 10), примерно одинакового сюжета и со схожей статичной графикой. Наиболее интересными среди них являются *Fantasy Football* фирмы *GST Software* и



Premiere Manager фирмы *Grenlin Interactive*.

Рассказывая об управленческих играх нельзя не упомянуть об очень старой, но уникальной игре *Jones* фирмы *Sierra*. Там приходится управлять... самим собой. Сюжет игры в кратце таков. Проснувшись утром, Вы решаете сделать карьеру. Для этого нужно начинать вкалывать, но без образования Вас не берут на высокооплачиваемую работу. Таким образом, начиная с продавца магазина и минуя промежуточные стадии, Вы становитесь высокооплачиваемым брокером или директором завода.

Подводя итоги, отмечу, что экономические игры постоянно развиваются. Конечно, проведенный обзор далеко не полон, но общие тенденции все-же отражены. Если *DOOM*-образные игры ставят рекорды по разрешению графики, количеству цветов и полигонов на квадратный сантиметр, то экономические симуляторы стараются вобрать в себя как можно больше ситуаций рыночной экономики. Появление такой игры как *Capitalizm* означает, что и экономическим играм стало тесно на нашей матушке Земле, и, вероятно, они очень скоро выберутся в космос или на какие-нибудь фантазийные земли. Будьте уверены, что и там компании испытывают неуверенность в себе и ждут прихода нового удачливого предпринимателя или менеджера, то есть Вас.



PC CD ROM



Phantasmagoria! Великолепные, но страшные приключения, созданные знаменитой Sierra On-line, никого не оставили равнодушным. Несмотря на огромные размеры - целых 7 CD, некоторым пользователям игра могла показаться слишком простой, а наличие подсказок в виде черепа сделало процесс ее прохождения элементарным. Однако, следующая приключенческая игра, созданная Sierra On-line на тему ужасов и мистики, которая, напомним, называлась Gabriel Knight II: The Beast Within, стала намного сложнее и длиннее. Она была представлена на 6 CD. Трудно сказать, какие перемены произошли в технологии записи видеoinформации за несколько месяцев между выпусками этих двух игр, но, если Phantasmagoria можно было осилить за несколько часов, то игровой сюжет Gabriel Knight II растянулся на целую неделю.

Ближе к концу этого года появится приключенческая игра Phantasmagoria 2: A Puzzle of the Flesh, обещающая еще более сложные головоломки, интересный и динамичный сюжет. По сути, это совершенно новая игра с новыми персонажами.



Хорошо известные по первой версии Адрианн и погибший Дон, к сожалению, больше не появятся. Остается только догадываться о судьбе писательницы, ставшей вдовой волею злого рока, о судьбах обитателей сарая рядом с домиком Карноваш и жителей ближайшего городка.



phantasmagoria 2 A PUZZLE OF FLESH

СКОРО

Скорее всего, Андрианн продаст этот ужасный дом, а может даже сожжет его, лишь бы зло больше не повторялось. Увы, действие мистических и дьявольских сил совсем даже не закончилось, а, наоборот, они стали более коварными, более ужасными и более кровавыми.



Главным персонажем сиквела **Phantasmagoria 2** будет молодой человек по имени Кертис Крейг (Curtis Craig). Он недавно покинул психиатрическую больницу,



но уже смог получить хорошую работу и познакомился с девушкой Джосилин (Josilyn). По мнению своих сослуживцев и знакомых, Кертис обладал спокойным и уравновешен-



ным характером. Глядя на него, не подумаешь, что он всего год назад был за бо́льничной решеткой. Кертис всегда хотел жить спокойной и размеренной жизнью обывателя, но каждый раз в эти мечты вмешивались ужасные события. Вот и на сей раз Кертис Крейг столкнулся с необъяснимыми явлениями. Все началось совсем недавно, пару дней назад. Жизнь Кертиса пошла наперекосяк, во сне и наяву ему стали являться странные галлюцинации в виде говорящих крыс и кровотокающих фотографий. По-

Тема: Приключения
Издатель: Sierra On-line
Дата выхода: Февраль 1997 года

степенно все эти видения стали обретать реальные воплощения. Окончательно запутавшись в собственных кошмарах, Кертис встречает некоего Тереса (Therese) и вместе с ним попадает в темный подземный мир секса и насилия. И тогда начинаются убийства...

Неплохо для начала, не правда ли? Сюжет **Phantasmagoria 2** предложила Лорелен Шеннон, которая раньше участвовала в создании детской игры *Pepper's Adventure in Time*, и, позднее, вместе с Робертой Вильямс-мультипликационного квеста *King's Quest*



VII. Последняя работа Лорелен Шеннон — **Phantasmagoria 2**. Столь неожиданный поворот к игре ужасов, которая, судя по всему, окажется самой страшной игрой 1996 года, не случаен, так как Лорелен Шеннон пишет



короткие рассказы ужасов, наполненные кровью и хищными крысами. Все свои самые страшные фантазии она смогла воплотить в **Phantasmagoria 2**.

В проектировании игры

принимали участие настоящие актеры, и поэтому **Phantasmagoria 2** будет напоминать огромный, более чем 25-часовой видеофильм. Создатели игры, правда, учли жалобы пользователей о том, что слишком много было в первой **Phantasmagoria** от видео и слишком мало от игры.



Как и полагается в приключенческой игре, главный герой переносит различные предметы из одного места в другое и при этом решает множество головоломок. Оби-



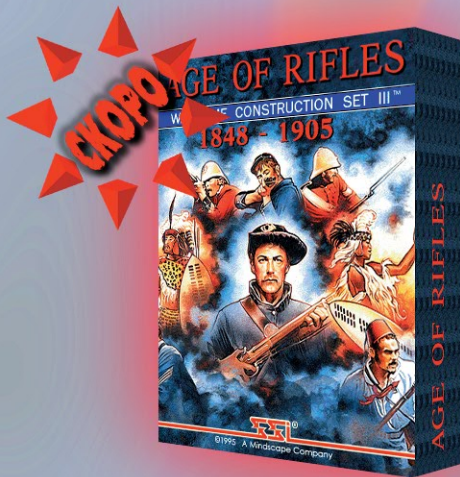
лие диалогов совсем не затрудняет игру, так как, подобно *Gabriel Knight 2*, в **Phantasmagoria 2** каждый диалог может быть записан и в любое время воспроизведен.



Итак, очень скоро любители страшных приключений, среди которых есть и **Phantasmagoria 2: The Puzzle of the Flesh**, будут вознаграждены. Пять CD с игрой, 30 голливудских актеров, снявшихся в павильонах и на натуре, сложные загадки и море крови. Каким будет финал игры, не известно, но сериал **Phantasmagoria** продолжается.

Доброй Вам ночи, господа любители мистических приключений!





AGE OF RIFLES

Тема: Тактика
Издатель: SSI
Дата выхода: Декабрь 1996 года

3 наете ли Вы, чем закончилась война между Францией и Пруссией или как протекала Гражданская война в Америке? Ну, на худой конец, сколько примерно войн было во второй половине прошлого столетия?...

Ладно, ладно, надоел, наверное, подобными школьными вопросами. Тем более, что новая военно-стратегическая игра **Age of Rifles** от SSI отвечает на эти и еще огромное количество других. Что предстоит делать в игре, думаю, ясно из ее названия. **Age of Rifles** дает уникальную возможность повернуть вспять историю и повествует о войнах в Европе, Азии и Южной Америке, имевших место в 1848 - 1905 годах. По правде говоря, знатоки истории утверждают, что в игру случайно попали военные баталии 1840-го года и более позднего времени, но важны не столько конкретные даты, сколько происходящее на экране. В начале Вы выбираете сценарий и присоединяетесь к одной из воюющих сторон, а в дальнейшем передвигаете фигурки по клеткам, обороняясь или атакуя на врагов. Интерфейс программы очень удобен,

хотя и необычен. Например, справа от карты, на которой происходят сражения, отображается функциональная панель, а движение групп войск выполнено в модном нынче стиле «drag-and-drop». Непосредственная атака в игре протекает очень пассивно, выводится лишь общее количество убитых с Вашей стороны и со стороны противника. Каждая боевая единица в игре имеет определенную силу нападения, защиты и ряд дополнительных факторов, например, мораль, храбрость и так далее. Сила военного подразделения зависит от занимаемых по отношению к противнику позиций, факторов численности и объема вооружений. В начале очередно-



го хода подразделение может преодолевать большие расстояния и лучше атаковать врага, но со временем его сила уменьшается. Однообразный пошаговый режим немного сглаживается ответным огнем Вашей артиллерии на удары противника.

Управление игрой, в основном, возлагается на мышь. Во время сражения левая кнопка мыши выбирает боевое подразделение. Теперь, если нажать левую кнопку в соседних клетках, то ваше подразделение переместится или атакует врага.

Всего в игре предусмотрено 8 военных кампаний и 62 сценария, из них:



Американские войны: более 32 сценариев,
Австро-Прусская война: 6 сценариев,
Франко-Прусская война: 6 сценариев,
Русско-японская война: 5 сценариев.

Age of Rifles включает в себя удобный редактор сценариев, с помощью которого вы сможете создать битву, о которой мечтали, воспользовавшись более чем 1000 шаблонами солдат разных национальностей и 80 видами оружия. Кроме того, в игру будет включена специальная энциклопедия, которая познакомит с тем, как на самом деле проводились сражения и какое оружие использовалось в те времена. Ну и, конечно, предусмотрена одновременная игра двух человек на локальном компьютере, по сети или электронной почте.

Подводя итоги, отметим, что **Age of Rifles** можно рекомендовать не только тем, кто целые сутки напролет проводит в сражениях на экране дисплея, но и тем, кто интересуется историей и вооружением прошлого века. Уверю вас, поиграв в **Age of Rifles** часок-другой, обязательно захочется открыть учебник по истории или запустить встроенную в игру энциклопедию и познакомиться с только что завершенной битвой.

Демо-версия: www.gameland.ru



M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT EXPLORATION



Тема: Стратегия
Издатель: Interplay
Дата выхода: Конец 1996 года

Военные стратегические и тактические игры произошли от **Dune 2**, успех был повторен **Warcraft** и **Warcraft II**. С тех пор выпустить аналогичную игру стало долгом каждой уважающей себя компании. Даже российская компания Дока не прошла мимо военной стратегии реального времени и разработала **Total Control**.

Компании **Interplay**, судя по всему, надело стрельялки по лабиринтам типа **Descent**, поэтому она все чаще и чаще обращается к стратегическим играм. Выпустив одну из самых удачных игр на тему колонизации Америки — **Conquest of the New World**, **Interplay** обратилась к фантастическому сюжету.

В голливудских фильмах и компьютерных играх последнего времени будущее человечества предстает в очень плачевном виде. По мнению создателей **M.A.X.**, нас с Вами ожидает продолжительная война, разруха, голод и эпидемия, которые приведут к

страшному экологическому кризису. В это время миром будут управлять 8 враждующих кланов, но, так как Земля перестанет быть пригодной для жизни, им придется сконструировать огромные космические корабли для исследования галактики и поиска планеты, пригодной для жизни. Среди сотен миллиардов звезд и планет корабли исследователей обнаружили одну такую планету. Ее изучение и колонизация поручена кибернетическому существу с мозгом человека. Опустившись на планету, приходится строить и развивать города, шахты, заводы, фермы и вооружаться. В этом смысле игра чем-то напоминает знаменитую **Civilization**, но ее оформление и управление ближе к **Command & Conquer**.

Главный недостаток игр **Command Conquer**, **Z**, **Warcraft II**, на который обращают внимание разработчики пошаговых стратегических игр, заключается в том, что от стратега требуются мгновенная реакция и подвижная мышь, времени на размышление просто не остается. При разработке новой стратегической игры **M.A.X.** этот недостаток устранен — она предлагает гибридное решение, в котором присутствуют режимы реаль-

ного времени и пошаговой игры. В пределах каждого хода перемещать фигурки солдат можно параллельно, но каждая из них преодолевает определенное расстояние, и, когда все утилиты движения исчерпаны, приходится завершать ход.

Каждая группа имеет собственные технологии и искусственный интеллект, с помощью которых воспроизводит солдат с индивидуальными характеристиками. Всего предусмотрено более 70 разновидностей солдат, что очень усложняет проведение боевых



действий. Игроки изучают планету, строят фабрики, жилые дома, шахты для добычи и переработки золота, топлива и таинственного вещества Monprol, играющего роль финансов. Подобно деревням **Civilization**, в **M.A.X.** предусмотрены случайные дары с золотом, технологиями или специальными подразделениями, которые не могут быть построены кланами.

В целом, игра должна понравиться любителям стратегии реального времени, так как имеет красивую **SVGA**-графику и занимательный сюжет.





X

-Wing vs. Tie Fighter — новый проект LucasArts, реализация которого намечена на зиму 96-97 годов. В **X-Wing vs. Tie Fighter** объединяются обе названные в заголовке игры, и Вы можете воевать как за бунтовщиков, так и за силы Империи. Кроме того, можно будет летать и на звездолетах пиратов — третьей силы, участ-

STAR WARS X-WING vs. TIE FIGHTER

Тема: Космический симулятор
Издатель: LucasArts EC
Дата выхода: Зима 1996-97 гг.

в чем-то сравнимы с **Descent**. Сравнение с этой игрой можно провести и еще в одном аспекте: если корабль игрока уничтожается, то игрок не выбывает из игры, а продолжает воевать на новом корабле; победитель определяется по количеству набранных в сумме очков.

Миссии не будут сводиться к бездумному расстреливанию игроками друг друга

освещения корпусов. Дизайн звездолетов берется напрямую из того, каким он представлен в кинофильмах серии «Звездные Войны». Судя по всему, минимальными требованиями игры станет Pentium 100.

Подвергается усовершенствованию также и система поведения звездолетов в полете. Например, на малой скорости практически невозможно быстро развернуться; зато, ускоряясь, звездолет становится все более маневренным, позволяя выписывать самые замысловатые выражи.

Чтобы добраться до карты миссии, посмотреть индикаторы повреждений корабля или каталог сообщений, не надо теперь ставить игру на паузу — все эти дисплеи размещаются на фронтальной панели в кабине звездолета. Графика с высоким разрешением сделала это возможным, а реалии командной игры — необходимым.

Tie Fighter был лучше **X-Wing'a** по качеству графики и игровым возможностям. **X-Wing vs. Tie Fighter** будет на том же уровне, как видно, ничего не делают



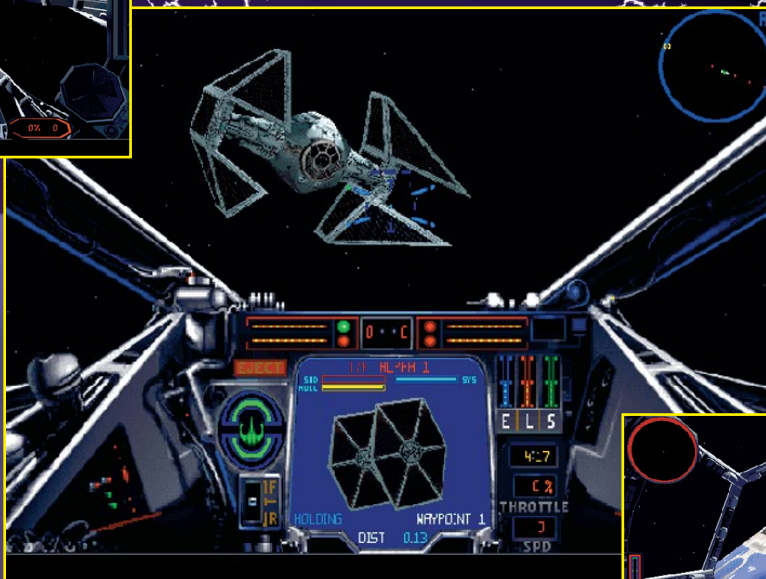
вующей в звездных войнах. Всего в распоряжении игрока будет более дюжины кораблей.

X-Wing vs. Tie Fighter ориентируется в первую очередь на Multi-player. В нем будут миссии для одного игрока, однако единственное их предназначение сводится к тому, чтобы игрок мог освоиться с управлением и оттренировать стратегию ведения космических батальи.

Будут реализованы возможности сетевой игры (до 8 человек) и игры по модему. **X-Wing vs. Tie Fighter** — поединки head-to-head, где Вы сможете на **X-Wing'e** сразиться против товарища, обосновавшегося в кабине **Tie-Fighter'a**. **X-Wing vs. Tie Fighter** — это сражения команды против команды (например, 3 **X-Wing** против 4 **Tie Fighter**) и командные битвы в режиме cooperative против эскадр компьютерных кораблей. По задумке разработчиков из LucasArts предполагается, что **X-Wing vs. Tie Fighter** будет представлять наибольший интерес для командной игры.

Одному игроку будет возможно контролировать не только свой собственный звездолет, но также и командовать эскадроном из нескольких звездолетов. Управление ими будет осуществляться с помощью отдачи общих тактических команд, через 3D карту миссии либо посредством клавиатуры.

Ожидается более 15 сценариев миссий, ориентированных исключительно на специфику участия большого количества людей. Сами миссии будут достаточно обширны и



из всех доступных видов оружия. Предполагается наличие сюжетных миссий, в которых будет стоять цель состыковаться с некой орбитальной станцией, захватить какой-либо объект или конвоировать грузовые корабли.

Одной из трудностей, стоящих перед LucasArts, является то, что звездолеты **Tie Fighter** не обладают глобальным силовым щитом, которым оснащены корабли бунтовщиков, и по сравнению с ними отвратительно хрупки и легко разрушимы. Чтобы компенсировать это

различие, LucasArts хотят задействовать ранние модели кораблей бунтовщиков — такие как **Z-95 Headhunter**, по мощи

равняющийся **Tie Fighter**.

Далее, следует отметить, что графика **X-Wing vs. Tie Fighter** станет высокого разрешения. Модели звездолетов улучшаются, становятся более сложными, накладываются новые текстуры, новые системы



наполовину; **X-Wing vs. Tie Fighter** мог бы быть издан просто как еще одна новая игра серии, без ориентации на сетевые батальи, и этого было бы достаточно для снискания мирового признания. Однако, LucasArts пошли дальше, и стоит предположить, что в скором будущем нас ждет нечто потрясающее.



В 90-91 годах появилось две игры: **Death Track** и **Stunt Driver**. Обе они были гоночными симуляторами, но первая добавляла к простому соревнованию еще и локальную войну с оппонентами (возможность upgrade машины, выбор оружия и т. д.), а вторая — представляла новый способ построения трасс. Просто вообразите себе поле из клеточек, каждая из которых представляет собой отдельный элемент дороги: прямая трасса, поворот, въезд на мост и т. д. Именно гибрид этих двух игр и представляют собой «Дорожные Войны».

Итак, в игре можно не только

ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

LETHAL SPEED

Тема: Гонки
Издатель: Бука
Дата выхода: Декабрь 1996 года

можно добавлять бензоколонки, здания, деревья, озера, реки, знаки, рекламные щиты. Но это, скорее, все для красоты, а вот возможность строить препятствия на пути в виде

стен, шипов и блоков, а также изменять структуру дорожного покрытия от обычного асфальта до льда, добавит остроты игровому процессу.

Также «Дорожные Войны»

с о -

держат систему динамического изменения трассы. Например, Вы можете наехать на триггер, который где-то изменит покрытие трассы или поднимет посреди дороги каменную стену. Так что



ездить по заранее созданным трассам, но и создавать свои собственные. Обычно дорога состоит из мостов, поворотов, трамплинов, мертвых петель, а также многоуровневых развязок. По ним-то Вам и придется гонять, сбивая с трассы противников всеми доступными способами.

Особое удовольствие доставит игрокам постройка собственных трасс, потому что помимо уже упомянутых выше элементов также



удовольствий масса. А добавьте к этому еще и спецэффекты (дым от покрышек, следы резины на дороге, реальное освещение, погодные условия и т. д.).

Создатели (TS Group Inc.) уделили немало внимания режиму игры нескольких игроков. «Дорожные Войны» поддерживают иг-



ру и по модему и по сети. Одновременно может играть неограниченное количество игроков — все зависит от мощности Ваших машин и пропускной способности сети.

Вот такая должна получиться игра. А появится она, кстати, в декабре 1996 года. Поживем — увидим, а точнее, погоняем.





WARLORDS III

Тема: Военная стратегия
Издатель: Brodenburg, SSG
Выход: Начало 1997 года

Еще памятные одиночные и коллективные баталии в серии военно-стратегических игр Warlords, красивые победы и горькие поражения, ныне же компании Strategic Studies Group и Brodenburg анонсировали очередную версию Warlords III. Brodenburg хорошо известна детскими обучающими программами и аркадными играми Prince of Percia, Lode Runner. Как у нее получится стратегическая игра, угадать сложно, но на всякий случай возьмите в руки меч, оденьте кольчугу и приступайте к тренировкам отвыкших от боев грифонов, пегасов, волков и драконов. Warlords III сохранит возможность пошаговой игры восьмерых игроков, но к этому прибавится режим реального времени сетевой игры. Кроме того, в новой версии Warlords можно будет заключать стратегические альянсы.

Основные правила и идеология игр серии Warlords хорошо известны, и вряд ли они изменятся в новой версии. В начале игрокам дается по одному городу, герою и войску. Задача — стать властителем всего мира, захватив все города, каждый из которых может производить различные армии. Здесь и там по карте разбросаны руины с волшебными амулетами и церквушки с благословениями и квестами для героев.

Успешное выполнение квестов повышает силу героя, дает ему волшебные амулеты или монстров для войска.

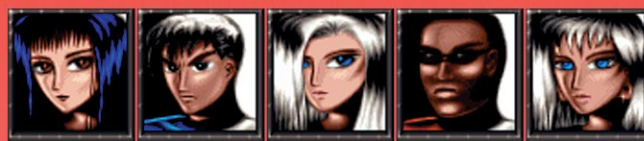
Что ж, услышим ли мы призывный клич: «Let the war... begin», докажем, опровергнем ли исторический закон о том, что «непобедимых армий не существует»? Точно известно,



что Warlords III придется по душе всем. Почему? Да потому, что каждый может принять участие в создании игры: если есть свежая идея о том, что бы Вы хотели увидеть в Warlords III, обращайтесь на WEB-серверы компаний SSG или Brodenburg, и Ваши пожелания не останутся без внимания.



DEATH RALLY



Тема: Аркадные гонки
Издатель: APOGEE
Выход: Конец 1996 года

Приятным сюрпризом порадует в скором будущем всех измученных играми от первого лица компания APOGEE. Новинка появится под именем Death Rally и будет представлять собой нечто вроде Hi-Octane — поездить да пострелять, только с видом сверху и качественной SVGA графикой. По мнению разработчика, игра должна порадовать многих. Она будет связана с уже знаменитым именем Duke Nukem. Каким образом?



Сохраним это в тайне, дабы Вы приятно удивились, дождавшись самой игры. Изначально Ваше имя будет находиться в нижней строке списка играющих. Сей факт обиден, и потому, вдавив педаль в пол и остервенело постреливая из всех стволов, Вы ринетесь к вершине списка. На суд будут выдвинуты 6 автомобилей, каждый из которых вооружен по-своему. Кроме того, железного коня можно будет довести до совершенства путем постоянного улучшения и обновления двигателя, брони и оружия. Деньги на все это великолепие валяются (в буквальном смысле) на дороге, там же лежат и патроны. Шанс победить в финальном заезде появится только при наличии самого мощного двигателя, крепкой брони и сметающего все на своем пути оружия. Прокатиться с ветерком и свистом пуль можно будет по любой из 19 трасс. Ну, а если Вас посетило чувство усталости от постоянных битв — можно покатайтесь чисто из спортивного интереса.



Минимальные аппаратные требования — 486DX2-66



Mhz, 8Mb RAM, но рекомендуется Pentium с 16Mb RAM. В Death Rally также включена поддержка игры по сети (до 4 человек) и через модем.



СКОРО

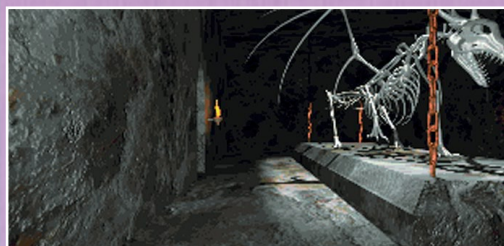
NEMESIS

The ~~Wizardry~~ Adventure



Тема: RPG, Приключения
Издатель: Sirtech Software
Выход: Осень 1996 года

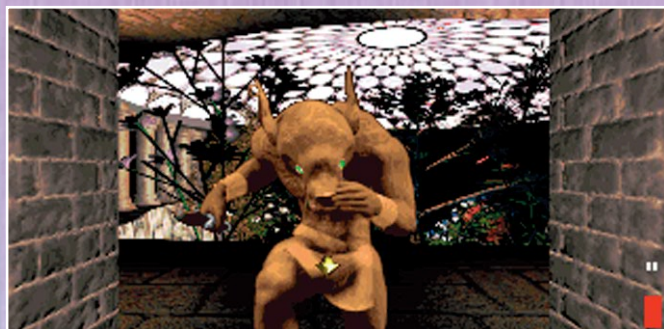
К выходу готовится новая приключенческая игра с названием, которое достаточно часто мелькает в компьютерных играх — **Nemesis**. Однако, назвать ее чисто приключением было бы несправедливо. Сейчас



уже не редкость смешение жанров в одной игре. Не минула эта участь и **Nemesis**, потому что здесь Вы найдете и

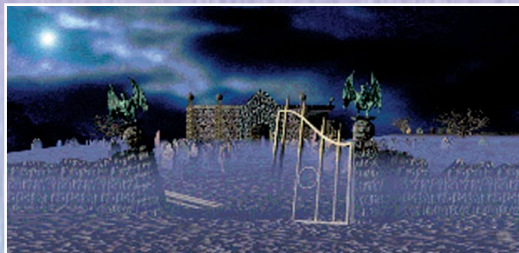
приключения, и RPG.

Это будет история, наполненная приключениями, головоломками и интригами, которые необходимо разрешить. По словам создателей игры, в **Nemesis** будет удален тот недостаток, ко-



торый свойственен некоторым подобным играм: все загадки и головоломки вполне логичны, а чтобы их решить, надо просто немного подумать. Заклинания в игре можно теперь использо-

вать двумя способами: либо для защиты, либо для нападения. Что касается сражений с врагами, то игра приятно уди-



вит схватками в реальном времени, где все движения героев четки и без замедлений.

Особый реализм игре придает вид от первого лица, что, правда, ни такая и редкость в подобных играх. Не ждите от **Nemesis** видео — только SVGA графика очень высокого качества.

Игра занимает 4 диска, так что скучать не придется. Вы быстро погрузитесь в мир виртуальных существ, в мир их законов и проблем.

Системные требования к игре: 486/66, 8 MB RAM 2xCD-ROM. DOS 5.0 или выше.



WAGES OF WAR

THE BUSINESS OF BATTLE

Тема: Военная стратегия
Издатель: New World Computing
Выход: Ноябрь 1996 года

Даже при первом просмотре игры **Wages of War** появляется ощущение, аналогичное встрече со старым знакомым. Поговаривают, что такое ощущение будет сопровождать поклонников компьютерных игр, когда они берут в руки CD с новинкой. Но пусть этот феномен исследуют психологи, мы же в отношении игры **Wages of War** скажем, что она действи-



тельно имеет много общего с **UFO** и **Jagged Alliance**. Действие происходит в некотором придуманном мире. А сюжет вкратце таков. Правительство и крупные корпорации перессорились друг с другом за сферы влияния и большие прибыли, и теперь сколачивают банды наемников и натавливают их друг на друга. Вы — молодой

предприниматель, пытающийся сделать прибыльным свой бизнес, но из-за огромной конкуренции дела идут не слишком успешно, поэтому Вам предстоит раз и навсегда разобраться с сильными мира сего. Сделать это можно только их же методами, то есть посредством наемников. Как известно, война требует крупных денежных вложений, которые доступны противнику, но не Вам, поэтому, затрачивая средства на покупку информации, обучение и вооружение наемных солдат, нельзя забывать и о том, что война-то ведется коммерческая, а следовательно, любыми законными

и незаконными способами следует стремиться к прибылям. Успех миссии зависит не только от успешных военных решений и количества убитых врагов, но и от полученной денежной суммы. Впрочем, самой войны в игре предостаточно, и об этом красноречиво свидетельствуют 55 наемников и 50 видов оружия и взрывчатых веществ. Все наемники - это уникальные личности со своими собственными характеристиками, амбициями и опытом. Естественно, чем больше наемник принимает участие в битвах, тем опытнее он становится.

Игра удачно чередует пошаговый режим и режим реального времени. Во время атаки она переходит в пошаговый режим, а с момента изучения захваченной территории — в реальный режим времени. За каждый шаг наемник может сделать определенное количество действий, причем все зависит от местности (например, в гору подниматься сложнее и дольше, чем спускаться), погодных условий, объема вооружений, ран и пр. Все это уже знакомо по игре **Jagged Alliance**, единственное отличие состоит в том, что **Wages of War** имеет ошеломляющую трехмерную графику. Игрок почувствует все прелести боя, будто бы сам принимает в нем участие.

Одним словом, рекомендуем всем. Независимо от того, какую платформу предпочитаете — PC или MAC, Вам придется по вкусу **Wages of War**.

Одним словом, рекомендуем всем. Независимо от того, какую платформу предпочитаете — PC или MAC, Вам придется по вкусу **Wages of War**.





CHASM

Entering Shadow Zone

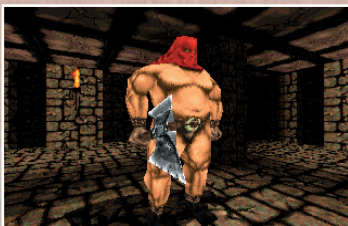
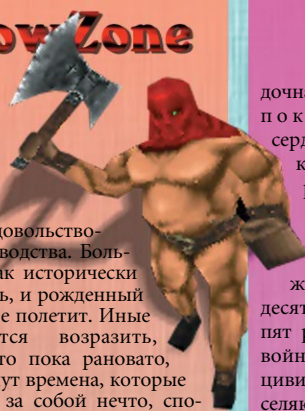
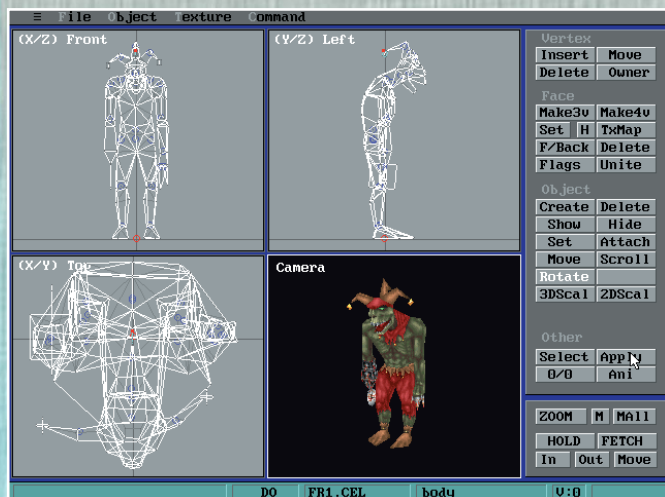
Тема: DOOM-подобная
бродилка
Производитель: Action Forms Ltd.
Выход: Вторая половина
1997 года



До сего времени «думеры» имели счастье довольствоваться играми исключительно западного производства. Большинство скажет, что ничего не поделаешь — так исторически сложилось, и рожденный ползать не полетит. Иные попытаются возразить, сказав, что пока рановато, но настанут времена, которые приведут за собой нечто, способное составить конкуренцию зарубежным образцам игровой продукции. Похоже, такие времена уже на подходе, или, по крайней мере существуют попытки их приблизить. Такая попытка исходит со стороны — с Украины. Дай бог, через некоторое время на свет появится почти отечественная версия нескончаемого и с каждым днем все более художественного боевика в стиле «проломи им всем голову». Украинская серия будет носить имя **CHASM**. Разработчики ввязались за дело с большим размахом — наобещали целую гору вещей, способных привлечь внимание скептически настроенных «думеров». В первую очередь, игра выйдет полностью трехмерной и будет обладать полигональной графикой и объемными монстрами. Кроме того, создатели обещают тщательную проработку деталей, как то — игра тени и света: от торчащего из стены факела на окружающие предметы будет падать по возможности реальное пятно света, позволяющее ясно ощутить мерцание пламени. При этом, погасив факел (попросту разбив его), Вы погрузитесь во мрак. При своей трехмерности монстры не будут выглядеть угловатыми, более того, будут обладать дивным свойством не убиваться сразу, а как бы по частям. Можно отстрелить ногу, руку, но при этом монстр не потеряет способность портить Вам жизнь. Как уже стало традицией, в продукт включают поддержку сетевой игры.

Взвесив в уме предполагаемую красоту **CHASMa**, можно только представить себе аппаратные требования к компьютеру, о которых пока умалчивается. Если разработчикам повезет и они успешно в полной мере и в короткий срок осуществят задуманное, то игра еще потягается по интересности и качеству исполнения со своими западными «коллегами».

Demo-версия: www.gameland.ru



WAR WIND

Тема: Военная стратегия
Издатель: SSI
Выход: Ноябрь 1996 года

Где-то в недоступных космических галактиках находится загадочная планета Яваун. Существа, населяющие ее, создали красивый мир, покоряющий сердце каждого, кто хотя бы раз посетил его. Но и в этом мире на протяжении многих десятков лет кипят революции и войны. Четыре цивилизации, заселяющие планету, недавно начали финальную битву между собой за выживание. Вам выпала великая честь стать свидетелями и непосредственными участниками этой битвы.



Представители змееподобной цивилизации Та-Рун — высокие и сильные воины. Они сражаются за объединение разрозненных останков их некогда великой империи. Флегматичные Обблиноксы, до недавнего времени служившие Та-Рунам в качестве воинов, чем-то напоминают слонов. Восстав против своих хозяев, они умело применяют их знания. Приговоренные судьбой быть вечными рабами, существа цивилизации Еаггры, внешне похожие на растения, активно сражаются за свою свободу. Собрав многочисленную армию, состоящую из выносливых воинов, Еаггры надеются победить. Четвертая цивилизация — это Шима-Ли. Несмотря на то, что они участвуют в войне, их главная цель — остановить бессмысленное кровопролитие и объединить все расы в братское содружество.



Каждая из четырех цивилизаций хвастает своей непобедимостью и проводит серию сражений с целью свергнуть правительство Та-Рунов. Параллельно приходится добывать сокровища для найма легендарных героев планеты Яваун. Они помогают строить механизмы для перемещения по земле и воде, ставить шахты и сражаться с опасными хищниками Явауна.

Итак, **War Wind** представляет собой новый этап в стратегических военных играх реального времени. Четыре расы с совершенно различными технологиями, сокровища и герои позволяют каждый раз использовать новую тактику боя. В игре не будет двух одинаковых уровней. Хотя игра будет выпущена только в ноябре, уже сейчас ей можно выставить самую высокую оценку — 5.

Demo-версия: www.gameland.ru



СКОРО



Тема: 3D-стрелялка
Издатель: GT Entertainment
Выход: Октябрь-ноябрь 1996 года

Должно быть, это уже вошло в традицию. Если появляется трехмерная DOOM-подобная игра, пользующаяся успехом у публики, то, как пить дать, вскоре можно ожидать выхода к ней всевозможных добавочных миссий с новыми наводящими ужас монстрами и набором допридуманных деталей. Причем, детали эти оказываются в меру симпатичными, чтобы



стимулировать Вас на покупку новоявленного продолжения. И в достаточной мере незначительными, чтобы продолжение не превратилось ненароком во вторую часть игры — а то ведь для второй части надо мощную рекламную кампанию проводить, и прочее подобное. Все новое должно быть в таких случаях не успешным законченать старым, слегка дополненным, подретушированным и выпущенным на продажу под лозунгом «Да славится вечно имя игры такой-то».

Что ж, пусть славится. **Duke Nukem 3D** — великолепное произведение, на мой взгляд, лучшее в жанре action на сегодняшний день. Все прочие игры жанра, включая Quake, значительно уступают **Duke Nukem 3D** практически по всем статьям. Единственное, что может противопоставить Quake — качество графики; что ж, поаплодируем Id за их достижения на нелегком поприще приручения компьютерного видеоадаптера к игровым нуждам, и продолжим играть в **Duke Nukem 3D** — он гораздо интереснее. А для тех, кто уже доиграл, появился **Plutonium PAK** — новые 11 уровней от разработчиков из 3D Realms. И хотя меня не слишком радует сам факт тиражирования идеи для бесконечного массового потребления, всем фанатам **Duke Nukem 3D** эти 11 уровней будут как манна небесная: непонятно, зачем нужно, но все равно приятно.

Дело обстоит таким образом. **Plutonium PAK** — новая миссия, которая с помощью простейшего инсталлятора (patch) подключается к приобретенной Вами игре **Duke Nukem 3D** и становится четвертым эпизодом к существующим трем. Издается **Plutonium PAK** под маркой компании GT Entertainment, которая в последнее время все крепче обосновывается на Олимпе игровой индустрии. Официально заявлено, что **Plutonium PAK** выйдет, «когда закончим» («when it's done»); однако, предполагается, что «закончат» его к концу сентября, а к концу октября выпустят на продажу.

Что нового будет в **Plutonium PAK**?

Во-первых, новый босс — The Queen, и 2 новых монстра. Причем один из них старый: Pig Cop (коп-свинья с винтовкой), который раньше летал на миниатюрном флайере, теперь будет еще и развешивать на танке, за миниатюрность которого я бы не поручился. Второй монстр зовется Queen Alien Drone. Кроме того, появятся новые девочки, готовые обожать свою натуру за пригоршню долларов.

Во-вторых, появится upgrade для Shrink Ray — уменьшителя. Называться он будет Microwave Gun; монстр, облученный из «микроволновой винтовки», будет взрываться, как перепаренное куриное яйцо, причем опадание его осметков на **Duke'a** будет отнимать у последнего толику жизненной энергии.

В-третьих, масса свеженамалеванной графики для всех 11 уровней, новоиспеченные Intro и финальные анимации, новые музыкальные фоновые фрагменты. **Duke** станет еще более говорливым, чем был раньше — для него записана целая папка дополнительных реплик к стандартным ситуациям.

Вот, собственно, и все. Будет еще screen-saver, если не ошибаюсь, для Windows 95, назначение которого может быть только одно: упорочить имя **Duke'a** как культового персонажа.



Кто как, а я буду подходить **Plutonium PAK** с нетерпением. Пусть это всего лишь набор новых уровней с небольшими доработками, но, честно говоря, я уже соскучился по **duke'овским** «Come and get some!» и «What are you waiting for, Christmas?».



СКОРО



Тема: Приключения/Квест
Издатель: Interplay
Выход: Начало 1997 года

Значит так. Есть добро, и есть зло. Мы с Вами — хорошие, а есть те, которые зовутся плохими. Те, которые плохие, хотят, чтобы над миром властвовала тьма. А мы, которые хорошие, хотим, чтобы над миром вла-



ствовал свет, и за это боремся. Если не вдаваться в подробности, то это все, что можно сказать о сюжете готовящейся к скорому выходу в свет приключенческой игры **Realms of the Haunting**. А теперь, если в Вас еще

не угас интерес к этому проекту от Interplay, расскажем о нем подробнее.

Графика **Realms of the Haunting** впечатляет, но не больше, чем графика других современных разработок, таких, как Time Lapse, Sinkha, Secrets of the Luxor и других. Риску сказать, что среди квестовых игр возникла новая тенденция: брать интересный сюжет наординарной основе (обычно Добро vs. Зло) и оснащать его графикой с высоким разрешением.

Высокое разрешение — это прекрасно, но стремление игровой индустрии к тиражированию самой себя в области графики со стороны смотрится довольно комично.

Realms of the Haunting — еще одна версия Апокалипсиса, разыгрывающегося на Земле в некотором отдаленном будущем. Главного героя зовут Адам Рэндалл (Adam Randall). Внезапной смертью умирает его отец,

и Адам отправляется в глубинную корнуэльскую деревню Hellston (к слову говоря, это деревня вполне реальна и находится в провинциальной части И р л а н д и и), чтобы выяснить обстоятельства его смерти. Как вскоре становится ясно, в деревне действуют жуткие силы, готовые превратить все и вся в тлен и пепел. Адам знакомится с местными жителями, часть которых хорошая, а часть, скорее, наоборот, и затем большинство задействованных в игре персонажей, включая Адама, собирается в церквушке Святого Михаила. Тут-то вся катавасия и начинается.

Интрига **Realms of the Haunting** строится не на близких сердцу любителя квестов зловещих призраках и дружелюбно-каверзных гоблинах, но на подсознательном страхе человека перед гибелью света и пришествием века тьмы. «Чья вина? Кто ответствен за грядущий кошмар?» — наивно вопрошают хорошие герои **Realms of the Haunting** у самих себя. И, не мудствуя лукаво, уверенно заявляют: «Мы виноваты!».

Если Вы считаете себя в чем-то виноватым, то готовьтесь искать Камень Души для разбитого Алтаря, путешествуйте по Королевствам Шеола (Ад), Геллуда (Земля), Ракуйи (Дух) и Аркуи (Божественность), сражайтесь со страховитым Белиалом, вызывайте психические силы Ребекки, освобождайте Ястреба, и вообще, чувствуйте себя в **Realms of the Haunting** как дома.

А если Вы себя виноватым не считаете, то графика — единственное, что сможет впечатлить Вас в этом совершенно обычном в отношении всего остального квесте. Так что, смотрите сами.





MUMMY

TOMB OF THE PHARAOH

Тема: Приключения
Издатель: Interplay
Выход: Рождество 1996 года

Для многих европейцев слово «Египет» эквивалентно слову «тайна». Вот уже много десятилетий человечество пытается проникнуть в тайны и решить загадки, которые связаны с этой далекой страной. Мистицизм и таинства Египта дают также хорошие идеи и для создания игр. Вспомнить хотя бы Power Slave или готовящийся к выходу Secrets of the Luxor... Спешу сообщить, что «египетскую» линию в скором времени продолжит разработка Interplay, которая называется **Mummy: Tomb of the Pharaoh**.

В двух словах об игре можно сказать следующее. **Mummy: Tomb of the Pharaoh** будет приключенческим квестом. Вам придется пролить свет на загадки, которые оставил после себя один из египетских фараонов — Натанука (а жил он аж 3 тысячи лет назад!). «Проделки» Натануки поначалу носили достаточно безобидный характер — просто-напросто, при раскопках гробницы десятки людей оказались буквально парализованы ужасом. Страшная угроза исходила



из того места, где был захоронен великий фараон... Придя в себя, участники экспедиции единодушно решили поскорее убираться из этого гиблого места.

Короче говоря, первые раскопки успехом не увенчались. Пришлось срочно подыскивать подходящую кандидатуру для дальнейших исследований. Естественно, выбор пал на Вас. Придется отдуваться, т.е. узнавать, что же за таинственные события происходят в гробнице. Но это будет не так-то просто сделать: верные стражи фараона, наводящие леденящий ужас на простого смертного, и античные призраки будут пытаться остановить Вас.



Помимо этого, необходимо выяснять отношения с мумиями, коварными разбойниками... В общем, есть чем заняться. Думаю, что с секретами солнечного Египта Вы сумеете разобраться сами, а вот с некоторыми секретами самой игры я Вам помогу. Ребята из Interplay обещают полноэкранное видео, поэтому неудивительно, что в разработке **Mummy: Tomb of the Pharaoh** принимает участие довольно много профессиональных актеров. По заявлению авторов, общая длина видеороликов будет порядка часа.

Где Вас только не будет носить! Вы попадете и на военную базу времен Второй Мировой войны, и в египетские гробницы, и в секретные ходы. По пути, узнаете многие тайны, включая, к примеру, секрет аморальности.

Правда, для этого придется как следует поработать головой — Вас ждет около полусотни загадок, которые необходимо решить для дальнейшего продолжения игры.

О графике можете судить сами, взглянув на картинки, прилагаемые к статье, а о звуковых эффектах скажу следующее: ими занимались создатели фильма «Mortal Kombat». Комментарии нужны?

Выход игры планируется на Рождество сего года.



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Тема: Стрелялка от первого лица
Издатель: Interplay
Выход: Конец 1996 года

Интересно, могли ли предположить основоположники жанра «фэнтези», такие, как, например, Р. Гарнер или Д. Толкиен, что их творения завоевуют сердца миллионов людей; что придуманный ими мир, в котором живут забавные полураслики, прекрасные эльфы, мудрые маги, ворчливые гномы, злобные орки, отвратительные гоблины и многие другие персонажи, будет развиваться не только на страницах книг, но и на экранах мониторов? Многие уже хорошо знакомы с компьютерной средой AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), которая и является, по сути, компьютерным воплощением «фэнтезевого» мира. Как правило, AD&D игры — это RPG (Role Playing Game) сериалы, среди которых наиболее впечатляющими и увлекательными оказались Eye Of The Beholder, Ultima Underworld, Might and Magic и, конечно же, сериал Forgotten Realms.



Forgotten Realms переводится как «забытые королевства». Под этой маркой вышло достаточно много игрушек, например, Forgotten Realms: Menzoberranzan по книге Р.Сальваторе «Темный Эльф», Forgotten Realms: Dungeon Hack и т.д. Теперь

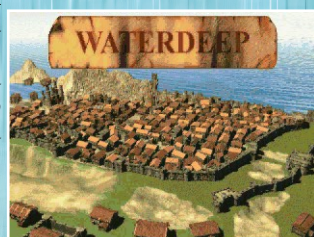
Interplay решила продолжить эту великолепную серию и добавить к их списку новое творение: **Forgotten Realms: Descent to Undermountain**.

Игра будет представлять собой смесь стандартного дискретного RPG и трехмерного action. Чтобы лучше себе это представить, вспомните на секунду Ultima Underworld.

Сюжетная линия является продолжением предыдущих серий **Forgotten Realms**. Вновь придется вступить в единоборство с Lloth — Королевой Темных Эльфов и ее верноподданными; при этом, параллельно, необходимо вести поиски магического огненного меча.

Descent to Undermountain будет стрелялкой от первого лица в мире AD&D. Основная задача играющего — уничтожить все то, что подает малейшие признаки жизни. Никакого милосердия — с Вашей персоной враги церемониться не будут; короче говоря — убей или будешь убит.

Вероятно, многие знатоки action будут приятно удивлены, узнав, что в игре будет использоваться «движок» незабвенного Descent, выпущенного Parallax Software. По заявлениям авторов, качество прорисовки различных персонажей будет настолько высоким, что Вы сможете лицезреть слюни, текущие из пасти орка. Если захотите, конечно. Разработчики обещают и сетевую поддержку, т.е. в **Descent to Undermountain** будет предусмотрена возможность multiplayer-игры. Сроки выхода намечены на конец этого года; как ни странно, игра будет работать под управлением MS-DOS.





ПРЕСТИЖ РАДИО
101.7 FM



Time Commando

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Требования к компьютеру:
Цена:

Приключения/Драки
Virgin Interactive
Adeline Software
486/66, 8 MB RAM, SVGA
2-х CD-ROM, DOS, WIN'95
\$50

SBG
MAGAZINE

И и для кого не секрет, что будущее за играми, в которых используется векторная и полигональная графика. Конечно, битмэповские спрайты более реалистичны и правдоподобны (как правило, это отснятые на видео и обработанные изображения), но только векторная графика способна создать атмосферу полностью трехмерного мира. В основном, все проблемы битмэповых изображений заключаются в сильной потере качества при масштабировании, с полигональной графикой дело обстоит куда лучше — объект можно приближать, удалять и т.д. без потери реалистичности.

Не имеет особого смысла расхваливать векторную графику, достаточно привести несколько примеров, которые скажут сами за себя. Например, LBA (Little Big Adventure), Virtua Fighter, Bioforge... Кстати, мы далеко не случайно привели эти игрушки в качестве примера, ибо они являются одной из важ-



ных составляющих нашего рассказа. Давайте по порядку. Сначала LBA. Тут все просто — новая игра, называющаяся Time Commando, о которой, собственно, и пойдет речь, была разработана авторами (ADELINE), выпустившими в свое время LBA. Теперь на очереди Virtua Fighter. Из этой игры была взята идея трехмерного поединка, но не в пределах одной арены, а в трехмерном гигантском мире, совсем как в Bioforge. Кстати, как и в последней игре, в Time Commando немного необычный, захватывающий и научно-фантастический сюжет, о котором стоит рассказать отдельно. Далекое будущее. Историко-тактический

центр. Здесь солдаты тренируются на имитаторах исторических сражений различных эпох. Виртуальная реальность именно в том виде, в котором все мы мечтаем ее видеть. И все бы ничего, но вот конкуренты... Уж слишком они завистливые. Благо сострять вирус проблем особых не представляет даже для средненького программера, а вот со средствами антивирусной защиты у историков явные проблемы.

В результате взбесившийся не то под действием вируса, не то от такого невнимания к собственной персоне главный компьютер затягивает в себя всех находящихся поблизости техников, а заодно и подружку главного героя. Сложно сказать, что двигало в дальнейшем нашим героем: то ли благородное желание помочь любимой, то ли чувство долга перед родным центром, а скорее всего, и то, и другое. Только полез наш специалист в самое пекло, то бишь в ту самую





виртуальную реальность, где профессиональные солдаты учатся выживать. Ведь реальность-то, конечно, виртуальная, а вот пещерные медведи да саблезубые тигры хотят тобой позавтракать очень даже натурально. Да и прочие встреченные персонажи никак не хотят жить дружно.

С точки зрения подготовки солдат очень даже полезно — выживешь, значит, будет толк; не выживешь — судьба твоя такая, и в мирное время на учениях люди гибнут. А вот что простым смертным делать?..

Итак, в игре Вам придется скитаться по времени и пространству, преодолевая различные препятствия и опасности. Ваш путь будет про-

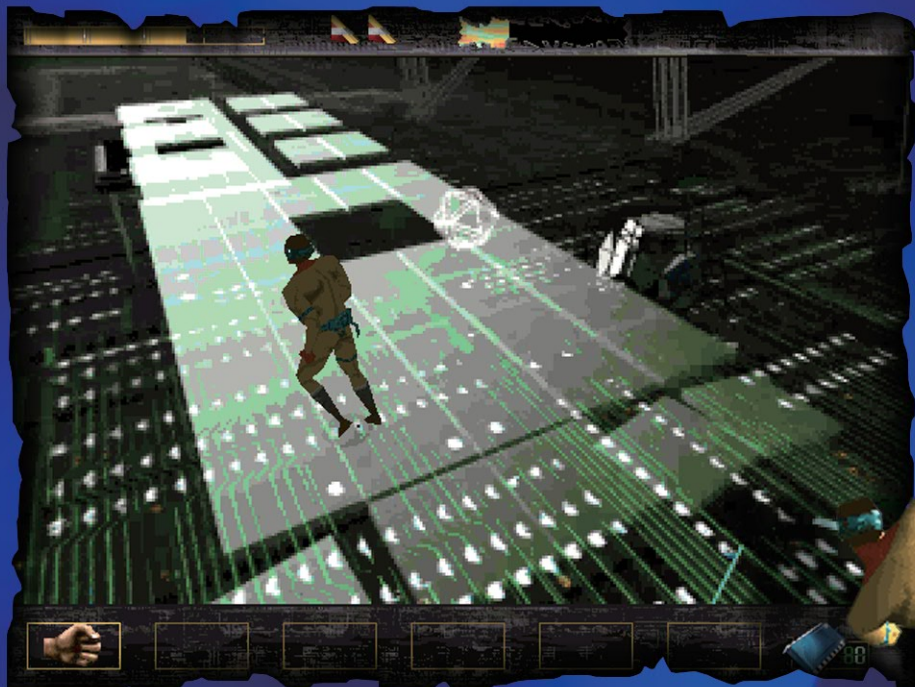
ходить через далекий каменный век, времена расцвета римской империи, сквозь смуту средневековья. Вы побываете на Диком Западе, в Стране Восходящего Солнца, на гигантской космической базе... И это еще далеко не полный список!

Вы станете свидетелем развития нашей цивилизации. Вот только в основном технического характера, в плане духовного совершенствования земляне ушли недалеко по сравнению с предками-варварами. На протяжении всей игры к Вашей персоне будет проявлен весьма недюжинный интерес со стороны обитателей соответствующего времени,

причем, явно агрессивного характера. Поэтому, поработать кулаками придется предостаточно.

В целом, игра выглядит следующим образом — трехмерный мир с отлично прорисованным пейзажем. На протяжении всего пути расставлены камеры, которые периодически приближаются или удаляются в зависимости от вашего местоположения. К сожалению, в игре не предусмотрен





ударов не так велик, как у вышеперечисленных игр, но зато **Time Commando** берет свое за счет простоты управления и массы разнообразного оружия.

Что касается противников, то тут Вас ждет также масса сюрпризов. Их ассортимент по меньшей мере грандиозен. Судите сами: от исторических воинов до виртуальных убийц, от тигров до кибернетических монстров.

Авторы предусмотрели и некоторые секреты-бонусы. Вы можете заставить

главного героя заниматься их поиском (Search). Как правило, он озадаченно разведет руками — мол, нема, братцы, но иногда найдет какой-нибудь кинжальчик или меч.

Помимо скрытых бонусов, повсюду раскиданы различные полезные предметы. Новое оружие, как правило, Вы добываете в честных боях, точнее, не совсем честных, так как зачастую враги наделены более мощным и совершенным оружием — ку-

вариант движения «назад». Т.е., конечно можно смело отступать в пределах обзора одной камеры, но повернуть вспять и вернуться, к примеру, на место старта — увы, не получится. Поэтому старайтесь сразу собирать все причиндалы, необходимы для починки компьютера, восстановления здоровья, разнообразное оружие и прочее — как только они окажутся за «бортом» экрана, они станут недоступны для Вас. А жаль. Ко второму недостатку можно отнести то, что в игре Вы не встретите ка-

мень с извечными надписями типа «направо пойдешь — голову потеряешь, прямо пойдешь — без коня вернешься...».

Иными словами, весь путь жестко спланирован, и никаких обходных маршрутов или разветвлений в нем не предусмотрено.

Но это не так уж и важно, так как игра и не претендует на роль «бродилки». 99% вре-

мени придется посвятить борьбе за собственное выживание. Надо сказать, что наш герой в прекрасной спортивной форме. Помимо этого, он также неплохо владеет приемами из различных видов боевых искусств, и всевозможным оружием — от камня и копья до фотонного излучателя.

Бой в игре проработан настолько качественно, что даже сможет тягаться с известными хитами типа Battle Arena Toshinden или Virtua Fighter. Конечно, арсенал приемов и





лак против дубинки, кинжал против меча и т.п.

Есть в игре этапы, где необходимо как следует поорудовать дубиной или бластером, есть и такие, где необходимо прыгать на дальние дистанции и увертываться от камней, скакать с падающих плит и т.п. В общем, будет интересно и аркаднику, и fighter'y...

Игра получилась. Она очень здорово оформлена и содержит в себе массу интересных нюансов и особенностей. Несмотря на некоторую простоту, **Time Commando** очень игрален.

Напоследок приведем следующий пример. Для «эксперимента» был выбран человек, который не особенно любит подобные игры. Когда

ему пытались рассказать про **Time Commando**, он всячески отнекивался и махал руками. Через десять минут, после того как он был насильно засажен за игру, его было невозможно оттянуть от компьютера.

На этом все. Успехов Вам, владельцы времен!



Предоставлено SBG Magazine.
Сентябрь 1996 года





Dark Earth

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Требования к компьютеру:
Выход:

Приключения
Mindscape
Worldscape
486/66, 8 MB RAM,
2-х CD-ROM, SVGA
январь 1997 года

SBG
MAGAZINE

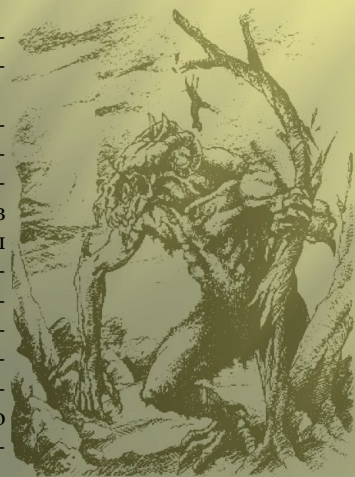
Dark Earth станет синтезом приключенческого жанра и восточных единобоств, по своей природе близких к FX Fighter и Virtua Fighter.

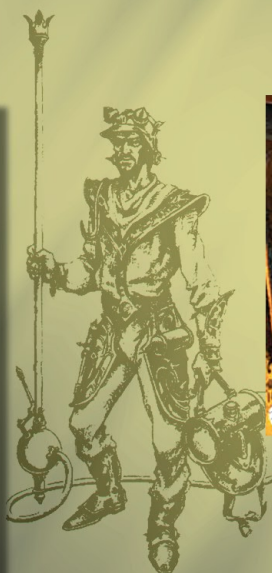
Dark Earth во многом похожа на готовящийся к скорому выходу Into The Shadows, что, однако, не мешает ей

разрабатываться французским отделением Mindscape, что, несомненно, придаст игре европейские глубины и осмысленность. Это видно уже из того, что действие игры происходит в весьма необычном мире. Для Dark Earth написан целый роман со своей философской концепцией, подобный тому, который был в Bioforge (там, как Вы пом-

ните, работал профессиональный писатель-фантаст).

События разворачиваются на Земле три века спустя. Небосвод к тому времени превратился в купол из грязи и льда, а воздух стал похож на перестоявший кисель. Dark Earth — урбанизированная земля, чьи задымленные пейзажи напоминают кинофильм «Метрополис» Фрица Ланга; это апокалиптический мир, в котором тьма и свет сошлись в извечном противостоянии... Мир, в котором воз-





правляется в долгое путешествие, в ходе которого ему откроются многие тайны, повстречаются многие люди и нелюди... и отнюдь не все из них будут гореть желанием ему помочь. И немало из них будут готовы напасть на него. Ведь, несмотря на фундамен-

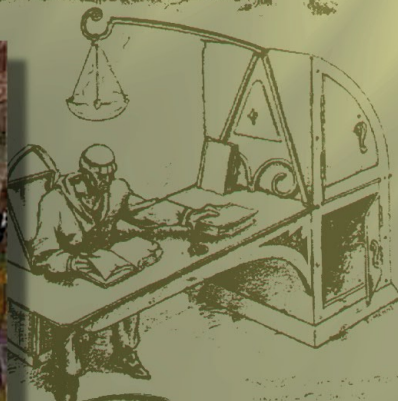


ники неестественные, порожденные извечной грязевой тьмой политические, социальные и религиозные структуры.

Архан (так зовут главного героя) делает попытку разгадать тайну окутывающего планету черного облака. Им движет желание понять правду, проникнуть за покрывала мифов, узнать истину о мире, в котором он живет.

Однако, благими намерениями, как известно, вымощена дорога в ад. Его дон-кихотовский поход превращается в борьбу за собственное выживание, после того, как в его теле поселяется странная паразитирующая субстанция, начинающая превращать его в жалкое существо, способное лишь к тому, чтобы ютиться в самых глубинных закоулках Темной Земли.

Ища спасения от постепенно изменяющей его мутации, Архан от-

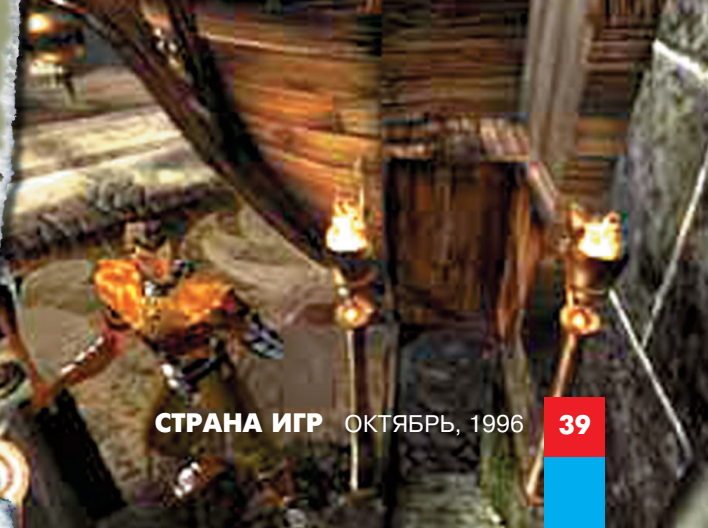


тальный сюжет и приключенческую стилистику (а может, благодаря им?), **Dark Earth** в равной степени является также и action-игрой. Игроку предстоит немало схваток, выполненных в духе FX Fighter и, вероятно, не уступающих ему по проработанности боя.

Так что ждите появления **Dark Earth** в начале 1997 года.



Предоставлено SBG Magazine.
Октябрь 1996 года





SHADOW WARRIOR



Тема:	Бродилка/Стрелялка
Издатель:	3D Realms
Требования к компьютеру:	Pentium 60, 8 MB RAM, 2-х CD ROM
Выход:	Начало 1997 года

Немало воды утекло с того дня, как компания ID SOFTWARE набралась смелости потрясти играющий мир бестселлером по имени DOOM. Вместе с этим хитом на свет появилось слово «думер». Люди, подпадающие под эту категорию, безнадежно больны. Болезнь эта неизлечима и постоянно усугубляется все новыми и новыми видами DOOM-оподобного вируса. Уже от-



топали тяжелыми башмаками и отгремели взрывами столь дорогие сердцу каждого думера DOOM2, HERETIC, DARK FORCES, отсвистели пулями RISE OF THE TRIAD и TEKWAR. В полную силу свирепствует боевик последних месяцев — детище компании 3D REALMS — Duke Nukem 3D. Объемными монстрами



наводит ужас на уже окрепших в боях игроков мрачноватый QUAKE. Возможности новых игр постоянно расширяются. Уже все научились прыгать, ползать, плавать и даже летать. Арсенал настолько богат, что следующим видом оружия может стать, пожалуй, только ядерная бомба. Никого, видимо, не удивит игра по сети или через модем. Истинный думер знает и умеет всё, он не даст себя обмануть.

После DUKE NUKEM 3D и QUAKE удивить уже нечем. Но в процессе создания находится целый ряд игр, которые, как я думаю, посеют панику в рядах даже самых стойких поклонников этого жанра. Одним из предполагаемых хитов может стать новый проект 3D REALMS под давно будоражащем умы названием SHADOW WARRIOR. Сюжет, как всегда, до безобразия прост. Главный герой красив, силен, молод и в меру жесток, и при этом он никто иной, как превосходно обученный ниндзя. Вокруг него стусились злые си-



лы, толпами бродят злые твари (на этот раз это будут ниндзя), которые его постоянно покушаются, постреливают и поплевывают в него, что, конечно же, дурно отражается на здоровье. За что же его так невзлюбили? Предыстория такова: последователи страшно коварного, злого и, что самое главное, опасного для всего прогрессивного человечества сатанинского культа целую тысячу лет ожидали пришествия их духовного наставника и покровителя сил тьмы.

Дождавшись его, решили, как полагается, завоевать весь мир. Вы, главный герой, не смогли стерпеть такой наглости и ринулись в бой, прихватив с собой смелость, уверенность в завтрашнем дне и старенький но остренький самурайский меч.



ные и хитрые враги будут бегать не только по земле, но и по стенам. Подобных интересных уловок и нововведений много, но 3D REALMS оставила за собой право сохранить подробности в тайне, дабы наповал сразить игроков всей земли при выходе игры в свет. Кроме того, ожидается недурно прорисованный задний план. Ваш арсенал также пополнится

Вот тут все и начинается. Игра должна будет открыть перед Вами новые возможности. Разработчики заявили, что минимальные аппаратные требования — Pentium 60 и выше, что обусловлено сложностью действия и полной трехмерностью игры. Создатели не обещают объемных монстров, но гарантируют полноценные многоэтажные уровни. Более того, через просторные залы будут перекинута лестницы, воздух будут пронзать лучи, по которым Вы смело сможете перемещаться в пространстве. Будут также люки в полу, через которые можно попасть на нижние этажи. Ковар-



новыми поступлениями. Всего предусматривается 12 видов оружия. Как я уже упоминал, Вы вооружитесь мечом, кроме этого неплохую службу сослужат сюрикены (заточенные звездочки), которые можно метать по одной, а можно не жадничать и бросать горстями — штук по 5 за раз. На





момента вы себе позволить не могли) и размазывая по полу назойливых ниндзя.

Игра по сети также должна приятно удивить. Одновременно смогут играть более 10 человек. Это будет не просто беготня со стрельбой — приготовьтесь к массе развлечений. Собравшись кружком в одном из залов и оторвав голову одному из играющих, Вы вспомните старую-добрую, возможно, забытую, игру в футбол этой самой головой. При этом лишившийся головы еще какое-то время будет наблюдать за игрой глазами оторванной головы. Насладившись этим поистине волшебным видом спорта, Вы ринетесь на новые подвиги.

Таким образом, уже сейчас можно смело сказать, что **SHADOW WARRIOR** станет достойнейшим преемником и продолжателем традиций **DUKE NUKEM 3D**. А тягостные недели ожидания (выход игры намечен на начало 1997 года) можно скрасить блужданием по уже изученным, но не потерявшим свою интересность лабиринтам.



вооружение поступит мечта арабского террориста — пистолт-пулемет «УЗИ». Их будет целых две штуки. Истреблять ненавистных врагов помогут также арбалет, пулемет, паратройка ракетниц и гранатометов. Но самый главный

козырь — это танк, забравшись в который, Вы будете кататься по коридорам и залам как король, круша при



этом интерьер, включая стены (чего до настоящего



Обширные возможности



Плоские монстры



Достойное продолжение **DUKE NUKEM 3D**



В этих журналах вы сможете
ПРОЧИТАТЬ о самых новых играх.

В этом журнале - тоже... А потом еще и сыграть в них!

SIVERS BOOK OF GAMES MAGAZINE

SBG

МУЛЬТИМЕДИЯ ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ

MAGAZINE



Новый диск от SBG и фирмы "Акелла":



SBG Magazine

- это первый русскоязычный
МУЛЬТИМЕДИЯ ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ НА РС. На CD-ROM.

ДА, ЖУРНАЛ! Не набор текстовых файлов, а свой собственный оригинальный **ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС**. В SVGA. С отличной музыкой, спецэффектами, полноэкранными картинками, **АНИМАЦИЕЙ** и **ВИДЕО** из самых последних (а зачастую, даже еще не вышедших) игр.

Выходит раз в два месяца на CD-ROM. А бумажного варианта нет. Интересный. Информативный. Объемный. Красочно иллюстрированный. В общем, такой, каким и должен быть любой хороший журнал. Или даже чуть лучше...

В каждом номере **SBG Magazine**:

- Обзоры БОЛЕЕ ПОЛУСОТНИ самых свежих и интересных ИГР абсолютно всех жанров.
- Новости игровой индустрии.
- Информация о разработчиках.
- ДЕСЯТКИ СЕКРЕТНЫХ КОДОВ и масса СОЛЮШЕНОВ.
- Тесты и описания периферийных устройств.
- Обзоры обучающих программ.

ПЛЮС Почти ДВА ДЕСЯТКА **ДЕМОК** и **SHAREWARE**.
Новейших. Интересных. Бесплатных.

Открыта подписка через редакцию.



SBG Magazine

Москва 117418, а/я 12
тел./факс. (095) 453-0448
E-mail: sivers@online.ru

Спрашивайте во всех крупных книжных магазинах и компьютерных салонах Москвы:
"Дом Книги" на Арбате; "Библио-Глобус" на Мясницкой;
"MPC Club" на Соколе; "Game Land" в с/к Олимпийском;
"Митинский" радиорынок; г/к Горбунова и др.

- СОТНИ**
 - солюшенов
 - cheat кодов
 - тактик и стратегий для самых новых и лучших игр
- ПЛЮС**
 - Редакторы уровней и юнитов
 - Клавиши управления в симуляторах
 - Секретные удары в драках
 - Пути к победе в стратегических и спортивных играх
 - Полезные утилиты и программы

ВПЕРВЫЕ ВСЁ ЭТО НА ОДНОМ ДИСКЕ!

✓ ПРИГЛАШАЕМ ДИСТРИБЬЮТОРОВ

✓ РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА

✓ ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОВ



X-COM: APOCALYPSE

Тема: Военная стратегия
Издатель: Spectrum Holobyte
Разработчик: Microprose
Требования к компьютеру: Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA, 4-х CD-ROM, DOS, WIN 3.1, WIN '95
Выход: 1 квартал 1997 года

SBG
MAGAZINE

Если окинуть взглядом последние десять лет, нелегко будет выбрать другую компанию, которая сделала бы за этот срок столько игр, ставших не просто хитовыми, но и зачастую просто классическими. В активе MicroProse числятся такие гиганты, как Civilization, Pirates, F-19, Railroad Tycoon, UFO, Master of Orion... И список этот можно продолжать и продолжать. Чем, собственно говоря, мы сейчас и займемся.

Для начала, давайте вместе вернемся в девяносто четвертый год. Именно тогда на нас так не-

лучшая стратегическая игра года. Плюс дополнительные номинации за оригинальную идею и лучший дизайн.

Появившийся вскоре за первым, второй UFO был, несмотря на множество мелких улучшений, новый сюжет и новую графику, воспринят играющей публикой гораздо спокойнее.

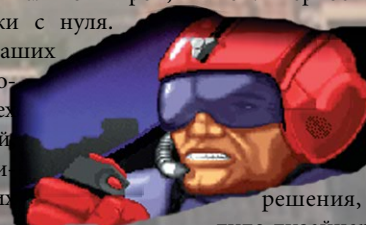
Продюсер серии UFO, Стюарт Уайт (Stewart Whyte) объяснил это так: «Вообще, нам самим тогда очень нравился «движок» от первого UFO. Мы хотели выпустить продолжение как можно быстрее именно потому, что у нас были кое-какие нереализованные идеи, и очень хотелось успеть вторично воспользоваться этим же «движком». Так появилась вторая часть UFO: Terror From the Deep. Однако для третьей части этот прием уже совершенно не подходит, поэтому Apocalypse будет совершенно новой и оригинальной игрой, написанной практически с нуля. При этом, одной из наших главных задач является сохранить большинство тех приятных возможностей, которые всем так нравились в двух предыдущих сериях игры.»

Сюжет Apocalypse переносит нас в далекий 2084 год. Все население Земли сосредоточилось в нескольких огромных утопических горо-



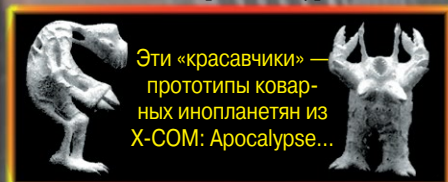
дах. Земная цивилизация практически поставлена на колени двумя глобальными проблемами — перенаселением и загрязнением окружающей среды. Одним словом, знающему человеку достаточно лишь слегка приглядеться, чтобы заметить за всеми этими неприятностями уродливую лапу инопланетного агрессора.

Да, Apocalypse действительно сильно отличается от своих предшественников. Первое бросающееся в глаза отличие — конечно, графика. Стратегический отдел MicroProse наконец-то сделал этот долгожданный шаг вперед, к графике высокого разрешения, что в свою очередь позволило дизайнерам не только значительно

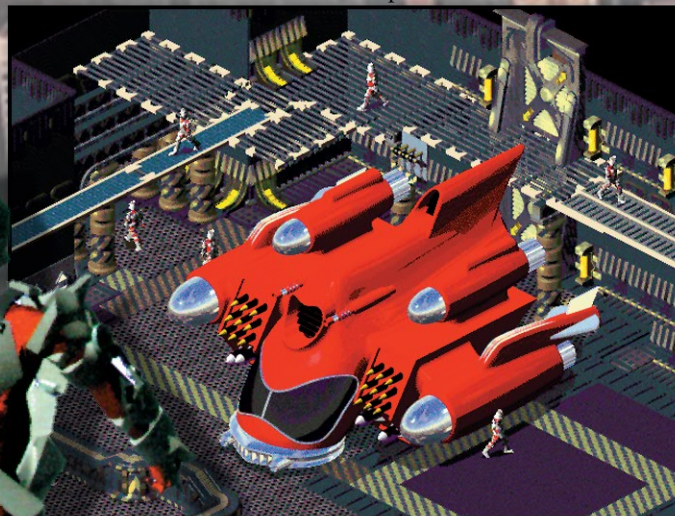


ожиданно нагрянул феномен первого инопланетного пришествия: X-COM — оригинальная стратегическая игра от MicroProse, больше известная в России под европейским названием UFO.

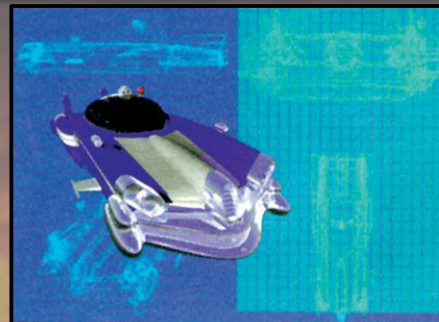
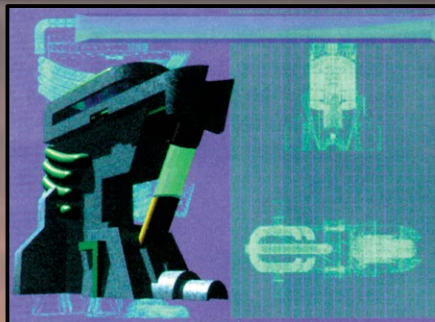
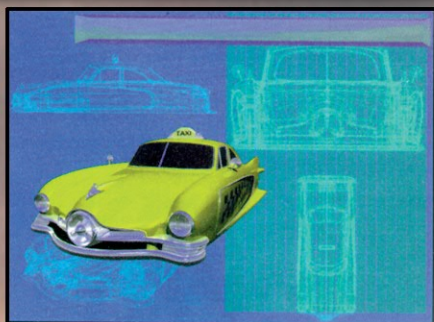
Наверное, уже нет смысла подробно описывать здесь все достоинства этой игры. Скажем лишь, что она практически мгновенно стала бестселлером в Штатах, затем стремительно взлетела на верхние позиции европейских игровых хит-парадов, после чего была признана большинством западных игровых журналов, как



Эти «красавчики» — прототипы коварных инопланетян из X-COM: Apocalypse...



SVGA-ашная графика бесспорно является большим плюсом. Картинки из X-COM 1 и X-COM: Terror from the Deep совершенно не «котируются» с графикой Apocalypse.



Большое количество всевозможного оружия и снаряжения, новые технологии и разнообразные типы техники...

улучшить внешний вид игры, но и включить в ландшафт большое количество разных приятных мелких деталей.

Глобального вида планеты больше нет. Да и зачем? Ведь все действие происходит теперь в масштабе одного огромного города, так называемого Мегаполиса. Зато городские ландшафты стали на порядок более сложными, да и воздушные сражения обросли массой приятных новых неожиданностей.

Теперь Ваши перехватчики будут гоняться за вражескими «тарелками» прямо в городе, петляя между разными небоскребами. Само по себе оно, конечно, приятно, но появилась и новая опасность: неловко запущенная Вами ракета может не только не сбить вражеский корабль, но еще и разнести какое-нибудь мирное здание. И если оно принадлежало, к примеру, одной из фирм, поставляющих Вам амуницию, можете ждать большого и неприятного сюрприза.

Наземные сражения теперь тоже выполнены в SVGA. Однако самые большие изменения в игре не имеют отношения к графике: дизайнеры UFO III обещают ввести возможность играть в реальном времени, а'ля Warcraft или Command & Conquer! Причем, по желанию, можно будет переключаться обратно в старый режим и опять ходить поочередно!

Насколько я припоминаю, такого еще просто нигде не было. К сожалению, на данном этапе еще невозможно опреде-



лить, насколько удачной окажется готовая система, но сам потенциал идеи лично у меня вызывает бурный восторг.

А там, как говорится, поживем-увидим... Значительная часть сражений будет происходить внутри различных зданий, где вполне естественно ожидать скопления гражданской части населения. И еще: не всегда Вашими врагами будут инопланетяне. Если им удастся захватить власть над разумом определенных политиков, Вы сможете рассчитывать на горячее сопротивление самых отборных полицейских сил города.

Появились новые типы миссий. Иногда нужно просто тупо стереть инопланетян с лица земли, в другой раз — придется шпионить за подозреваемыми в измене чиновниками, в третий — тоже что-нибудь интересненькое.

Сами сражения стали более глобальными. Одновременно на поле боя может находиться команда человек эдак из сорока! Из них можно будет формировать маленькие группы (человек по пять), а затем давать каждой такой группе индивидуальное задание.

Что еще новенького? Оружие опять все изменилось. У солдат добавились новые показатели. Обещают аж шестнадцать новых злобных и зубастых монстров. И

еще много всего нового, по мелочи. Игру опять собираются разбивать на три фазы: сначала отдельные всплески агрессии, потом полнометражное вторжение, и наконец — решающая финальная схватка на родной планете агрессора.

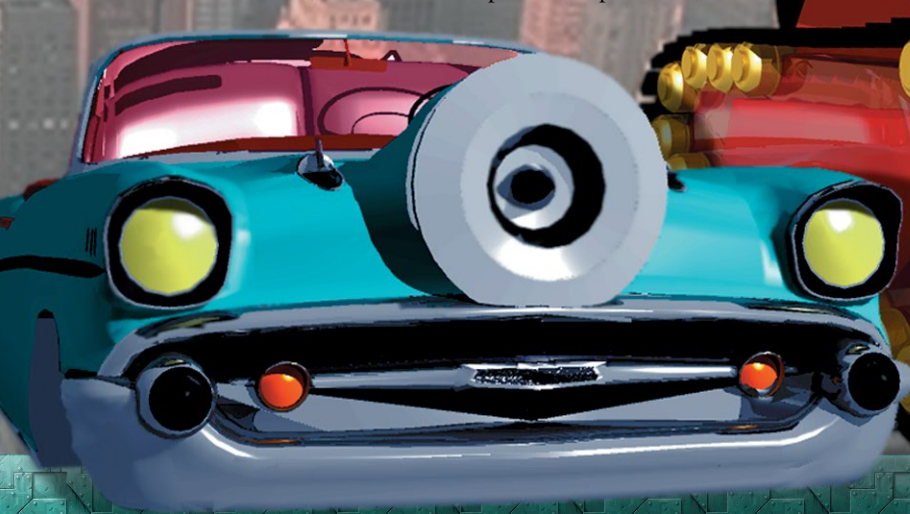
Подводя итоги, скажу что самыми приятными из всех этих новшеств лично мне показались две глобальные вещи: новая крутая графика, напоминающая SimCity 2000, и возможность игры в реальном времени.

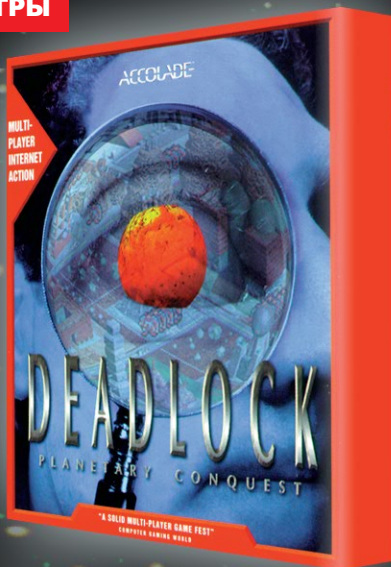
Причем, если в качестве графики я уже не сомневаюсь, то относительно второго нововведения судить пока рановато.

В общем, если Вы (так же, как и я) считаете, что первый UFO был просто «на ура», а второй немного «недотянул», могу Вас успокоить: если в ближайшее время в офисе MicroProse не случится внезапного землетрясения, наводнения или, к примеру, инопланетного вторжения, то Apocalypse будет «конец всему».



Предоставлено
SBG Magazine.
Октябрь 1996 года





DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

Сергей Лосев

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Требования к компьютеру:
Цена:

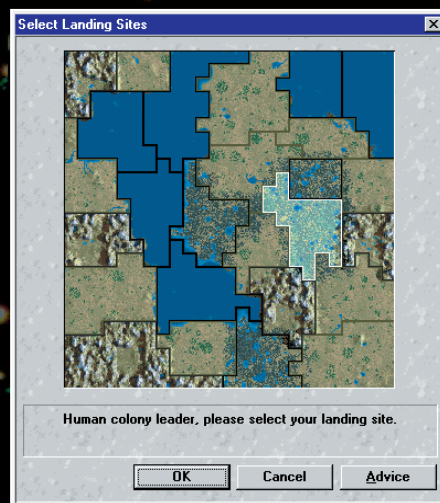
Стратегия
Accolade
Accolade
**Pentium, Windows 3.1,
Windows 95 или Windows NT**
\$50

Новая стратегическая игра **Deadlock** фирмы **Accolade**, на первый взгляд, не имеет ничего особенного ни в пользовательском интерфейсе, ни в сюжете. Однако, в данном случае первое впечатление — ошибочно. Повнимательнее отнеситесь к **Deadlock**, которая, по мнению ее создателей, в частности, продюсера Метью Форда, поднимает стандарт стратегических игр на совершенно новый уровень, представляя с одной стороны классическую игру на тему строительства поселений, а с другой — достаточно сложный военно-экономичес-

и сооружений, из **SimCity 2000** — изометрическая проекция и «социальные факторы» управленческих игр, например такие, как мораль, а из **Civilization** — классический пошаговый режим игры. В игре **Deadlock** Вам приходится осваивать планету, разыскивать и добывать ресурсы, совершенствовать технологии и воевать. Но не ищите сходные и различные черты между **Deadlock** и другими стратегиями, эта игра интересна сама по себе и обязательно займет достойное место в зале славы стратегических игр.

Действие в **Deadlock** происходит на четвертой планете далекой солнечной системы Гелиус. Эта планета открыта сравнительно недавно, но уже привлекла к себе пристальное внимание многих инопланетных цивилизаций, включая и землян. Обнаружили планету Гелиус IV путешественники и археологи инопланетных рас **Cytl** и **Re'Lu** и, как и полагается нормами межгалактического права, объявили права на нее. Вслед за ними к планете устремились и другие инопланетные расы: **ChCh-t**, **Tarth**, **Skirineen**, **Maug**, **Uva Mosk**. Последними на Гелиусе IV появились земляне.

Безусловно, каждая раса стремилась завладеть планетой, желая удовлетворить свои амбиции и решить проблемы. Цивилизация **ChCh-t**, столкнувшись с перенаселением своей родной планеты, собралась мигрировать на планету Гелиус IV. Существа **Maug** надеялись найти лекарство против болезней, мучающих их на протяжении многих лет. Даже земляне, приведшие собственную экономику к страшному кризису, отчаянно рвались к просторам Гелиуса IV. Планета имела достаточное количество ресурсов, чтобы помочь каждой инопланетной расе. Иное дело, что никто не хотел уступать Гелиус IV противнику,



считая планету своей собственностью, поэтому этот межгалактический конфликт привел к войне. Расы, которые ранее считались союзниками, едва достигнув орбиты планеты, сразу обращали оружие против друг друга. Боевые действия нельзя было назвать успешными, так как победу в них одерживала то одна, то другая раса. Во время одного из таких сражений сильно поврежденный и охваченный огнем корабль расы **Tarth** начал падать на поверхность планеты Гелиус IV. Как по



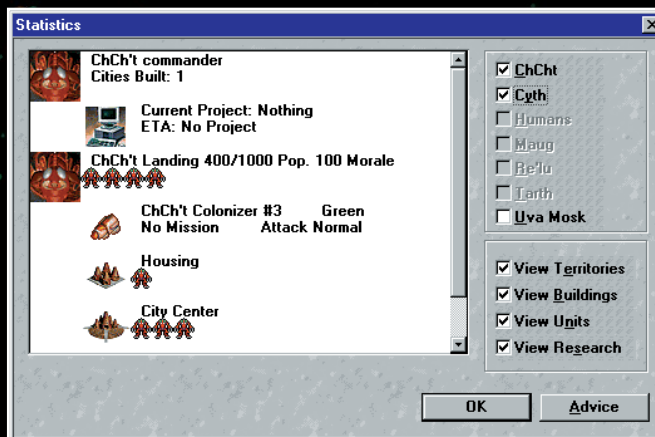
кий симулятор.

Забавно, но термин «**deadlock**» на русский язык переводится как «тупик», что, конечно, не означает тупиковость игры. Если проводить аналогии, то она чем-то напоминает и **SimCity**, и **Reunion**, и **Civilization**, причем из каждой игры заимствовано все самое лучшее. Например, из **Reunion** — методы строительства зданий



мановению волшебной палочки, враждующие расы остановили сражение и с ужасом наблюдали за падением корабля. Наихудшие опасения, высказанные учеными, подтвердились. Хотя корабль и попал в океан, огромный взрыв и последующий за ним пожар потрясли планету.

Воюющие стороны немедленно за-



ключили перемирие, известное как «Соглашение по Гелиусу IV». Предложенный **ReLu** документ подписали все инопланетные расы, за исключением **Skirineen**. Главный тезис договора о перемирии заключался в том, что надо не воевать за планету, а исследовать ее. Таким образом, каждая раса собрала маленький отряд колонистов и выслала их к поверхности планеты, чтобы осваивать ее. С этого момента и начинается игра **Deadlock**. В начале игры Вам предстоит выбрать, за какую цивилизацию Вы будете играть. Каждая раса имеет свои сильные и слабые стороны.

Бессовестные и низкоморальные существа цивилизации **Cyth**, основываясь на общественном мнении своих граждан, считают, что врагов надо уничтожать. Высылая разведчиков, они отравляют плодородные земли.

У людей на планете лучше всего получается то, что на родной Земле не выходило, а именно, торговые операции и гибкие налоги, благодаря которым на каждом ходе в казну поступает огромное количество

денег. Солдаты землян — это страшные воины. В целом же, колонисты землян настолько скандальный народ, что некоторые другие расы стараются держаться от них подальше.

Ученые цивилизации **Maug** хорошо разбираются в науке. Те знания, до которых они не могут дойти своим умом, крадут их разведчики. Военные **Maug** устраивают саботаж на вражеских территориях, а колонисты имеют склонность к восстаниям и неподчинению.

Граждане инопланетной цивилизации **ReLu** обладают телепатическим даром, что позволяет им хорошо ориентироваться на местности. Их военные, прибегая к своему удивительному таланту, заставляют вражеские армии присоединять-

ся к ним, однако физическая сила военных **ReLu** чрезвычайно слаба.

Цивилизация **Tarth** состоит из самых сильных воинов в галактике. Солдаты уничтожают все на своем пути, однако, из-за собственных громадных размеров, разведчики они плохие. Фермеры **Tarth** умудряются собрать с посевных площадей в несколько раз больше зерна.

Uva Mosk по сравнению с другими расами добывают и обрабатывают огромное количество натуральных ресурсов. Воины **Uva Mosk** любят шпионить за врагами, зато, как существа гордые и независимые, они платят мало налогов.

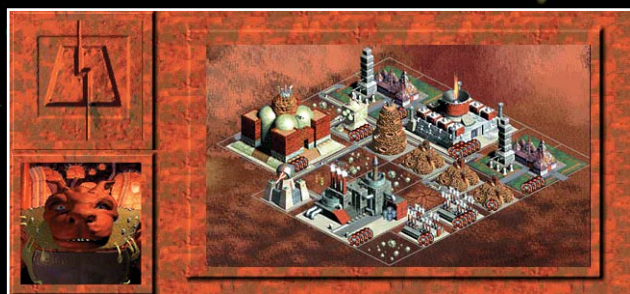
Раса **Skirineen** наоборот отказалась подписать мирное соглашение, и поэтому не имеет права приземляться на поверхности планеты. Небольшая группа инопланетян **Skirineen**, оставшаяся на орбите, покупает и продает ресурсы. У них также можно купить ценную информацию, технологии и военные подразделения. Но **Skirineen**, если что не так, могут причинять и неприятности.

Инопланетяне расы **ChCh-t** размножаются с огромной скоростью. Они вооружены достаточно слабым оружием, которое, впрочем, может быстро перемещаться. **ChCh-t** предпочитают красть ресурсы у других инопланетных рас, нежели добывать самостоятельно.

Роль советников выполняют существа

ва цивилизации **Tolnan**. Будучи практически уничтоженными **Skirineen**, они путешествуют по Вселенной в надежде обнаружить оставшиеся в живых остатки собственной цивилизации.

Основная задача в игре — развитие колонии. Вся карта разделена на сектора. Начальный сектор — это место Вашей основной колонии. Количество ресурсов и людей там ограничено, поэтому придется увеличивать запасы строительного леса, продуктов питания, полезных ископаемых и колонистов. Вот так, начав с эле-



ментарных построек фермы, шахты, университета и пр., изучая технологии и осваивая планету, Вы приближаетесь к решению проблемы, связанной с дальнейшей судьбой Гелиуса IV.

Итак, **Deadlock** — великолепная стратегическая игра, которая понравится всем. Сходство с **Reunion** и пошаговый режим делают игру достаточно занимательной. Одной военной мощью противника здесь не одолеть — от Вас требуется не столько реакция, сколько умелая расстановка сил и мышление стратега.

Демо-версия:
www.gameland.ru

Великолепные графика и сюжет

Пошаговый режим, высокие технические требования

Удачное сочетание строительного симулятора и стратегии



Великолепные графика и сюжет

Пошаговый режим, высокие технические требования

Удачное сочетание строительного симулятора и стратегии



EURO '96: England



Тема: 3D футбольный симулятор
Издатель: Gremlin Interactive
Разработчик: Gremlin Interactive
Требования к компьютеру: 486/66, 8 MB RAM, 26 MB HD, SVGA, 2-х CD-ROM, DOS, WIN '95
Цена: \$50



Наконец-то начали выпускать реалистичные, всесторонне проработанные футбольные симуляторы. Для настоящих фанатов футбола, готовых часами смотреть игру любимых команд, эта программа покажется настоящим наслаждением. В Англии эта игра сейчас идет на втором месте в спортивном рейтинге, но не только из-за того, что чемпионат Европы проходил на туманном Альбионе. Великолепные эффекты, пасы мячом, бушующие трибуны, подкаты и удаления, удары головой в девятку, очень недурной AI, точная реализация футбольных правил, быстрый Run-time и азартно-истощающие крики комментатора — вот секрет успеха **EURO '96**. Консультировали разработку игры аж девять футболистов, тренеров и судей! Да и программисты порадовали — ввели «вкусности» типа трехмерных изображений стадионов, на которых проводились матчи, индивидуальных особенностей судей и большого выбора точек зрения на поле.

В игре реализованы достаточно стандартные для футбольных симуляторов варианты игры:

- Чемпионат (в данном случае, Европы 96-го года, European Championship), о нем чуть позже;

- Игра с напарником (Friendly Game), команда на команду с управлением на одной клавиатуре;

- Практика в послематчевых пенальти (Practice Penalties), 5 на 5 ударов, поочередное управление своими вратарем и бьющим игроком;

- Тренировочный матч (Practice Match) — вся команда на одного вратаря врагов! Великолепная возможность попрактиковаться в управлении, передачах и ударах, штрафных и угловых. А также хороший способ изучить AI у компьютерного вратаря — нужно заметить, отменного.

- Сетевой вариант (Network Friendly Game), до двадцати игроков одновременно. Правда, только двое могут выбирать режим Autoplayer — остальным приходится играть фиксированными игроками.

- Игра по модему (Modem Friendly Game).

Здесь к минусам можно отнести необходимость прописывать инициализирующую модем строку ручками.

- Игра по COM-портам (Serial Friendly Game), древний, хороший способ.

И последний режим, возможный с помощью прилагаемого на компакт Run-Time набирающей популярности библиотеки WIREPLAY — смесь игры по Internet и обычного модемного звонка друг с другом. Сомнительное достоинство режима заключается в унифицированности подхода к стыковке игроков. Допустим, у

TEAM SET-UP

ENGLAND



DONE

Computer

GK	1	D. Seaman
DF	2	G. Neville
DF	3	S. Howey
DF	4	T. Adams
DF	5	S. Pearce
MD	6	P. Platt
MD	7	P. Gascoigne
MD	8	S. McMahon
MD	9	R. Lee
FD	10	L. Ferdinand
FD	11	A. Shearer
SB	12	T. Flowers
SB	13	G. Pallister
SB	14	J. Redknapp
SB	15	T. Sheringham
SB	16	S. Stone
SB	17	P. Ince
SB	18	N. Barmby
SB	19	D. Anderton
SB	20	P. Beardsley

Вас имеется 10 игр, поддерживающих интерфейс Wireplay. Для игры друг с другом в удаленном режиме достаточно иметь одну копию Wireplay на все игры. Разумеется, тот же комплект должен быть и у соперников.

Под DOS игра ставится без проблем, приятный INSTALL позволяет гибко выбрать варианты установки по объему занимаемого пространства (от 12 до 100 Mb на жестком диске). Для запуска из Windows'95 предусмотрены несколько .PIF файлов, с работой которых проблем не обнаружено, хотя из под Windows 3.xx программа висла. Под Windows'95 поддерживается также Creative Labs 3D Blaster. Еще один нюанс: при отсутствии контакта с игрой в дисковом режиме CD-ROM и попытке провести матч программа просит вставить диск **EURO '96** и не реагирует ни на какие ухищрения убедить ее, что диска в дисковом нет. В аналогичной ситуации, но при попытке просмотреть трехмерные виды стадионов до начала матча программа без объяснений виснет.

Игра изобилует широчайшим выбором обзоров, камер и повторов. Основная камера, именуемая Wire Camera, динамически переключает вид на самые горячие точки поля, на табло голов, на бровку во время вбрасываний и т.д. Иными словами, она моделирует работу режиссера по сведению обзоров, поступающих с десятка камер, установленных на стадионе во время матча. Остальные камеры (Far, Isometric, Plan и Goaline) как раз и имитируют работу жестко закрепленных камер. Оригинальной может показаться Ref Camera, доступная только





при повторах. В этом режиме просмотр спорного момента идет с позиции зрения судьи. А им, как известно, часто соринки в глаз попадают...

При настройке параметров команд и игроков существуют возможности выставить тактическую схему (от 5-4-1 до 3-3-4), субъективную продолжительность матча, выбрать судью и команду-соперника на тренировочный матч.

Установки игровых параметров достаточно объективны, можно

д а л ь ш е

Серьезным упущением **EURO'96** является отсутствие фотографий каждого игрока в командах. Хотя игра делалась до проведения реального чемпионата, заявленные составы команд были известны заранее. Тем более странны ошибки в перечнях игроков. За Россию, например, одновременно под вторым и четвертым номерами играет Юрий Ковтун. Оно, конечно, приятно, но Омари Тетрадзе тоже хотелось бы увидеть в основном составе.

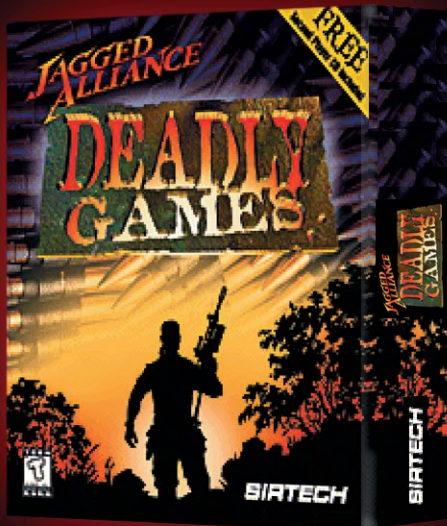
Также есть подзрения о за- щитных «в н е д р а х» программы силах команд. По крайней мере,

в трех проведенных мной чемпионатах каждый раз безусловными фаворитами были Англия, Германия, Испания и Италия. Под конец так надоело проигрывать на пустом месте, что я начал развлекаться. Свистки арбитром при атаке игрока без мяча не делаются? Прекрасно! Воплотим в жизнь поговорку: «А в это время у соседних ворот трое нападающих тихо били вратаря». Разбегаемся и подкатом посылаем вражеского вратаря вместо мяча в сетку. Тот терпеливо встает и возвращается на исходную позицию. Раз на десятый ему надоедает, и он начинает подпрыгивать при моих подкатах (еще один плюс компьютерному AI — самообучение!). А вот арбитр прозрачным оказался, жаль. Не падает и все тут.

В заключение, хотелось бы сказать об анимации игроков. В программе реализованы практически все основные игровые движения реальных игроков. Здесь можно найти и реалистичные подкаты, и отталкивание руками в борьбе за мяч, и живописные прыжки вратарей. Зрелищно смотрятся удары с разворота; мелкая «спартаковская» игра в пас. Пожалуй, отсутствуют только удары через себя и эффектный дриблинг, который изображается ненаглядным влиянием игрока. При отсутствии грубых ошибок у защитников, компьютер атакует достаточно стандартно — удары с дальней дистанции, либо попытка по бровке ворваться в штрафную. Если уж делать защитные силы команд, то надо бы и реализовать их характерные манеры игры. Допустим, по играм стилей британцев и португальцев отличить невозможно, хотя в реальной жизни это совершенно разные команды.

Не смотря на замеченные недостатки, **EURO'96** произвела впечатление зрелого, грамотного симулятора как с футбольной, так и с программистской точек зрения. Очевидно, что при разработке игры основной потребительской упор делался на футбольных болельщиков, любителей острой и зрелищной игры.



Денис
ДАВЫДОВJAGGED DEADLY
ALLIANCE GAMES

Тема: Стратегия/RPG
 Издатель: Sir-Tech
 Разработчик: Sir-Tech
 Требования к компьютеру: 486/33, 8 MB RAM, 15 MB HD, 2-х CD-ROM, DOS, WIN '95
 Цена: \$50



от и настал тот час, когда наконец-то появилось продолжение одной из лучших игр в своем жанре — **Jagged Alliance**.

События первой части **Jagged Alliance** разворачивались на жарком острове Метавира — единственном в мире месте, где произрастали деревья, чей сок позволял излечивать рак. Безусловно, бизнес по производст-



"Laying low... Can take out this trash whenever you want."

Nails: «Залег надежно... Могу снять эту мразь, когда захочешь.»

ва подобно-го лекарства был крайне прибыльным, и это послужило причиной для возникновения на острове кровавого конфликта.

Роль играющего состояла в следующем. Одна из двух сторон, участвующих в противостоянии, нанимала профессионала (т.е. игрока) для организации боевых действий с конечной целью захвата острова. Игрок, в свою очередь, из получаемого жалования оплачивал услуги наемников Международной Ассоциации Наемников, а также среди местного населения набирал сборщиков сока и их охранников. Весь остров был разбит на 60 секторов; начав борьбу на одном конце острова, надо было, захватывая сектора, дойти до другого конца острова и уничтожить Лукаса Сантино, предводителя противника.

Jagged Alliance позволял игроку проявить как бойцовские способности игрока, так и тактические. Если сравнивать с другими играми, то **Jagged Alliance** более всего походил на X-Com, Syndicate и Crusader: No

Remorse, однако в значительной степени превосходил их в области формирования собственной стратегии и в самой методике боя. Другими словами, превосходил интеллектуально.

Как и у всякой игры, у **Jagged Alliance** были свои недочеты.

Первым стала вышеназванная интеллектуальность — игра была трудна в освоении (в принципе, она таковой и останется). Кроме того, имели место небольшие недоработки. Например, нельзя было продавать оружие, было мало настраиваемых параметров игры...

Jagged Alliance: Deadly Games на порядок выше своего предшественника. Опасения по поводу того, что **Deadly Games** станет слегка улучшенным повторением первой части, к счастью, оказались абсолютно беспочвенными. Скажем так: улучшено — да, но отнюдь не слегка.

Начнем с того, что теперь тупое захватывание сектора за сектором уходит в прошлое, и его место занимает выполнение миссий. Кто играл в **Jagged Alliance**, помнят, что в самом начале игры надо было захватить Micro Purifier, без которого нельзя было начать производство сока. Но, по сути, тогда это было не



столько миссией, сколько пожеланием. Дескать, а неплохо было бы обзавестись Micro Purifier'ом...

Теперь миссии становятся куда как ярко выраженными. Для захвата сектора может отводиться фиксированное время, скажем, 15 ходов. Например, в демо-версии **Deadly Games** (находится на нашем сервере — www.gameland.ru) за 15 ходов надо добраться до находящегося на противоположной оконечности сектора сооружения, где, по агентурным данным, пребывает курьер, перевозящий реактив для секретного химического оружия. За 16 тысяч долларов Вы должны, управляя шестью наемниками, убить курьера и захватить склянку с реактивом. О том, что захвачен именно тот предмет, который необходим для выполнения миссии, игрок узнает от своих наемников, а также благодаря тому, что на изображении реактива, если смотреть информационный экран, набрано слово «mission».

Миссии будут преимущественно сводятся к захвату неких предметов за лимитированный отрезок времени. Однако, возможны и такие варианты, что за-





В **Deadly Games** можно создавать как новые миссии, так и новые кампании, или симпатичный уровень для Multi-player...

дачей будет оборона сектора от вражеского вторжения.

На смену Джеку и очаровательной Бренде, нанимателям игрока из первой части, пришел некий криминальный элемент по кличке Gus, не выпускающий сигарету из зубов и обращающийся к Вам отнюдь не на вежливом великосветском языке. Gus рыщет по миру в поисках работы для Вас, и берет себе посреднический процент (по слухам, это процент раза в два больше Вашего гонорара).

В первой части наемников было раза в два больше, чем требовалось: толпа неопытных новичков, которые даром не нужны в команде, и всего несколько серьезных бойцов, которых каждый прошедший **Jagged Alliance** помнит не только по именам, но и по всем характеристикам. Есть надежда, что в **Deadly Games** эта разница между обилием «салат» и минимумом «профи» будет сбалансирована. В **Deadly Games** 10 новых наемников. Пятеро из них представлены в демо-версии, и надо сказать, что это стоящие ребята. Лишь у одного из них первый (самый низкий) уровень, однако по меткости он стоит многих со вторым и третьим уровнем. И особенно хочется отметить наемника по кличке Nails, предводителя роке-ров, постоянно сыплющего байкерскими остротами и разгуливающего в кожаной куртке, выполняющей у него роль бронежилета (5% защиты в новом состоянии). Это будет культовый персонаж, подобно русскоговорящему Ивану из первой части.

В **Deadly Games** значительно возрос интеллект бойцов — как противника, так и Ваших наемников. Чего стоит одно то, что наемник может отказаться выходить из-за прикрытия на ровное место, когда в него целится боевик противника! Враг теперь научился разумно отступать, а не только атаковать в лоб. Заканчивая ход, боевики противника не остаются стоять посреди поля, уподобляясь живой мишени, а отходят за прикрытием и укрываются (приседают). Кстати, стало возможным стрелять из положения сидя, что само по себе о многом говорит. Игровой экран не центрируется на наемнике каждый раз, когда Вы этого наемника выбираете! Постоянные метания экрана раньше сильно сбивали с толку.

Появилось много нового оружия — не изобилие, конечно, но не так уж и мало. Иван теперь будет красоваться с автоматом "Узи" в руках ("Узи" использует пат-



На снегу очень хорошо видны следы от ног пробежавшего противника, а раненый враг точно от Вас не уйдет — за ним потянется кровавый след.

роны для "Беретты", но убойная сила у него гораздо выше — napавал со средней дистанции). Появляется гранатомет, позволяющий выстреливать гранатами, новый вид взрывчатки, новый пистолет наподобие "Магнума" и еще многое другое. К слову говоря, наемники теперь поумнели в отношении того, что могут отказаться стрелять, если изначально знают, что не попадут по цели.

Да! Все разговоры о том, что оружие можно будет продавать, абсолютно верны. Если на складе скапливается масса всего лишнего, то избавиться от этого можно теперь не только с помощью мусорного бака.

В **Deadly Games** есть масса параметров, которые можно настраивать. Интеллект боевиков противника теперь заключается в себе не три уровня, как раньше, а целых пять. И интервал между этими уровнями вполне ощутимый. В целом, игра стала во многом продуманней, чем была раньше.

Улучшается и графика. На первый взгляд, особых изменений вроде бы нет, разве что появились новые фактуры домов, новая местность — например, зимняя, с осиротевшими елками посреди сурубов снега. Однако, при отсутствии глобальных перемен, появилось во внешнем облике **Deadly Games** нечто неуловимое и приятное. В графике

исчезла прежняя угловатость, как-то больше она радует глаз.

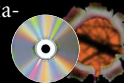
Помимо всего вышеперечисленного, в **Deadly Games** реализованы модемная/нуль-модемная/сетевая игра и редакторы секторов и сценариев.

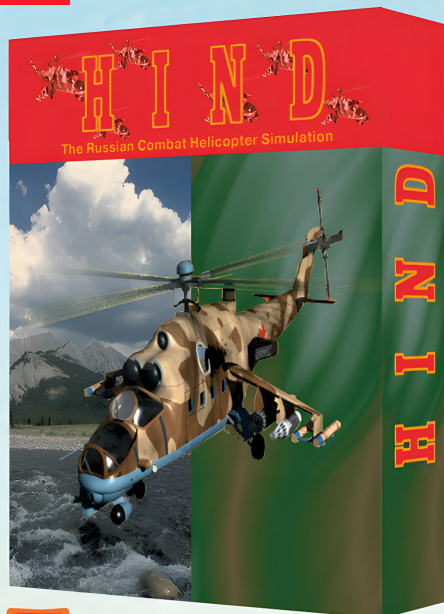
В Multi-Player **Deadly Games** выглядит великолепно. Ведь интеллект боевиков противника, даже усовершенствованный и доработанный, остается без труда предсказуемым, потому как это компьютерный интеллект. Совсем другое дело — товарищ, который сам не знает, чего будет делать в свой следующий ход.

А если надоест играть, Вы можете выйти из игры, не прерывая игры товарища. Единственно, его игра переключится в режим для одного игрока (с лимитированным количеством ходов).

На Internet **Deadly Games** доступен для «международной» игры по платной сети TEN.

Что касается создания собственных секторов и сценариев, то, в двух словах, можно не только полностью нарисовать свой собственный сектор, но и сделать собственный сценарий, обладающий собственным сюжетом миссии. И подкинуть товарищу — пусть-ка попробует пройти! А лучше — сразиться с ним на Multi-player, с условием того, что Вы-то все хитрости своего уровня знаете наперечет...





HIND

Тема:	Симулятор вертолета
Издатель:	Interactive Magic
Разработчик:	Digital Integration
Требования к компьютеру:	486/33, 8 MB RAM, SVGA, 2-х CD-ROM, DOS, WIN '95
Выход:	осень 1996 года

**Сергей
КРЫЛАТСКИЙ**

Практически всем любителям вертолетных симуляторов известна такая игра, как Apache AH-64D Longbow. Выпущенная год назад или около того разработчиками из Interactive Magic, игра снискала немалую популярность, была благосклонно принята как игроками, так и критикой. Остановимся ненадолго на том, что она собою представляла. Начнем с того, что это была графика, отвечающая стандартам того времени, но и не более того. Достаточно было на секунду взглянуть из кабины вертолета, и сразу же становилось ясно, что графический дизайн если и волновал умы Interactive Magic, то волновал в последнюю очередь. Тусклая зелень полей, невнятные линии рек и скалистые ущелья, похожие внешне на пересохшие канавы, ни в малейшей степени не отвлекали игрока от мыслей о том, что где-то там, посреди этого однообразия, обитает противник, вероятно, как раз сейчас замышляющий против боевой машины игрока нечто коварное. В общем, внешний вид игры не занимал в Apache ведущих позиций. И свою всемирную популярность Apache снискал отнюдь не из-за нее.

Главным козырем игры была высокая реалистичность и проработанность всех деталей игры, от интерфейса кабины пилота до поведения противника и структуры прохождения воздушных батальи. Вертолет вел себя именно так, как и должен вести себя вертолет. И это отмечалось не только игроками и игровыми журналами, но и профессиональными боевыми летчиками, служащими в рядах ВВС США.

Воздушные поединки и бой с наземными целями в Apache были максимально приближены к тому, как они должны проходить в действительности. Компьютерный интеллект противника, хотя и никаким образом не дотягивал до мышления реального человека, тем не менее вполне был способен создать иллюзию реального сражения.

А теперь вернемся к **Hind**. Мы так долго говорили про Apache не потому, что пылаем к нему невероятной любовью, а потому как **Hind** является его прямым продолжением. Грубо говоря, **Hind** — это тот же Apache, только с другим вертолетом и



новыми миссиями. Движок остался тот же. А теперь подробнее.

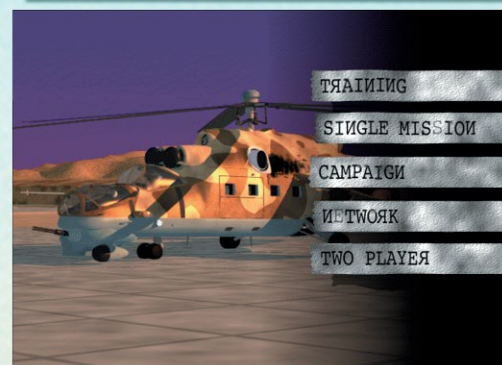
Такие ведущие игровые журналы, как PC Gamer и Computer Gaming World, уже сейчас высказываются о готовящемся к скорому выходу **Hind** в самом положительном ключе. Не то, чтобы его превозносили до небес, конечно, но — тем не менее.

Hind — это в первую очередь действие. Вам дадут полетать, дадут освоиться с управлением, если Вы новичок (для этого существует режим «Training»), но стержнем игры является бой, который был воссоздан в Apache в жесткой энергичной манере, и вряд ли в **Hind** это будет выглядеть как-либо иначе.

А теперь нечто, что будет интересно всем российским игрокам. Вертолет, главный герой игры **Hind** — русский Ми-24. Он более мощный, чем Apache, но заметно уступает «американцу» по маневренности. Interactive Magic собираются представить в **Hind** реальную модель Красной Армии и того, как ведут себя наши войска в боевых условиях.

Однако, по этому поводу возникают некоторые сомнения. Вертолеты с красными звездами на корпусах — это, конечно, здорово. Но Interactive Magic заявляют о том, что в игре будет еще более развитый компьютерный интеллект, базированный на точно воспроизводимой специфике поведения русских в военных условиях. В рекламных статьях о **Hind** говорится, что методика военных действий Красной Армии будет максимально приближена к действительной, с учетом всей той военной техни-





ки, которая находится на вооружении у нас на сегодняшний день...

Откуда у американцев информация о методике ведения Красной Армией боя? С каких это пор они стали разбираться в психологии наших войск и того, как чего у нас в России происходит? Каких-нибудь пять-десять лет назад в Америке бытовало мнение, что в Москве постоянно лежит снег (нечто по типу вечной мерзлоты), а по улицам разгуливают прирученные домашние медведи на поводках; теперь же они выпускают «реалистичную и приближенную к действительности» игру о Красную Армию и Ми-24?..

Конечно, пока рано торопиться с суждениями — **Hind** еще не вышел, и, кто его знает, может быть, Ми-24 будет столь же близок к реальному своему аналогу, как был Apache. Хотя...

Игроку в **Hind** на выбор предлагаются три кампании: Афганистан, Корея и Казахстан, почему-то обозначенный на интернетовском сайте Interactive Magic как «Южная Республика». Чья именно «Южная Республика» — не уточняется. И если уже на стадии обозначения военных сценариев происходит нечто невразумительное, то о том, что будет дальше, остается только догадываться.

Есть и еще одно «но», которое может сделать **Hind** не столь успешным, как его предшественника — Apache. Interactive Magic указывают на то, что графический ди-

зайн в **Hind** заметно улучшен, внедрена масса новых спецэффектов и новые фактуры местности. Но при этом аппаратные требования **Hind** находятся на уровне 486 компьютеров с процессорами SX-33 — а это означает, что либо в Interactive Magic работают непризнанные гении, способные при столь низких аппаратных требованиях воспроизвести нечто потрясающее, либо же внешний вид местности в **Hind** будет оставлять желать лучшего. Графика Apache была хороша в свое время, но сейчас, когда есть игры типа Apache AH-64D Longbow (производства Electronic Arts) и EF2000, ее может оказаться недостаточно для того, чтобы привлечь толпы поклонников.

Вообще же, **Hind** замышляется в немалой степени как Multi-player. Сейчас трудно удивить кого-нибудь тем, что по сети может играть до восьми человек, причем играющие могут разбиваться на две команды. Однако, по сети же будут возможны Head-To-Head миссии, где можно будет сразиться в **Hind** против Apache. Ранее уже был похожий проект — Werewolf vs. Commanche. Игры **Hind** и Apache через сеть/модем/нуль-модем будут превращаться в одну — благо, движок у них один и тот же, и сделать это совсем несложно.

«Apache vs. Hind» — самый первостоящий лозунг готовящегося к выходу **Hind**. И не исключено, что это единственное, чем

Hind может удивить мир. Хочется задать вопрос: А не проще было бы выпустить Apache II, усовершенствовав графический дизайн, управление и компьютерный интеллект и не заявляя, что это будет абсолютно новая игра, вот только целиком такая же, как и старая? Оно, конечно, так, что новое — это хорошо забытое старое, но Apache вышел не так давно, чтобы о нем успели забыть. Многие в него еще, собственно, как раз и играют.

Впрочем, не станем загадывать и дождемся выхода игры. Предполагается, что это случится в самое ближайшее время.

И напоследок — небольшая поправка к предыдущему выпуску «Страны игр» #6 за сентябрь 1996 года. В упомянутом выпуске было ошибочно указано, что Apache AH-64D Longbow производства компании Electronic Arts совместим с **Hind**. Это не совсем так. Дело в том, что на сегодняшний день существует две игры с одинаковым названием: Apache AH-64D Longbow: одна производства Electronic Arts, другая производства Interactive Magic. Тот Apache, о котором было рассказано в предыдущем выпуске, к **Hind** не имеет никакого касательства и ни с кем, кроме себя самого, не совместим.

Редакция журнала «Страны игр» приносит читателям свои искренние извинения за допущенную оплошность и клятвенно обещает впредь подобных неточностей не допускать.

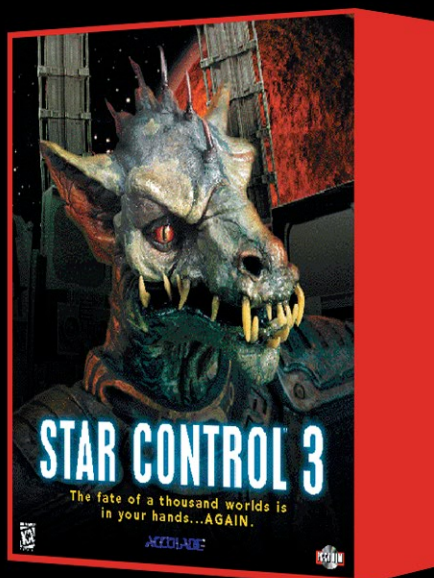


Режим «Apache против Hind»

Не самая удачная
графическая библиотека

Неплохой вертолетный симулятор





Star Control 3

Тема: стратегия, аркада, квест
Издатель: Accolade
Разработчик: Accolade
Требования к компьютеру: Pentium, 8Mb, 4-х CD-ROM
Цена: \$65



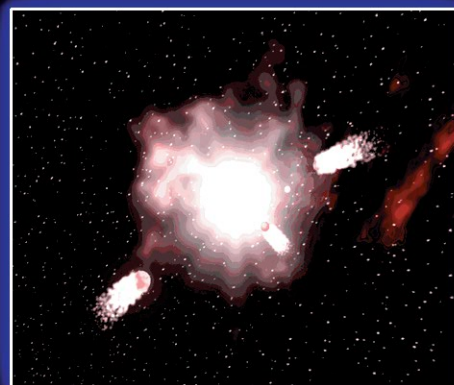
Стратегические игры, по существу, мало чем отличаются друг от друга. Появилась Civilization, и каждая третья игра стремится быть похожей на нее. Другая игра, Dune 2, заложила фундамент для военно-стратегических игр, и снова возникает много клонов. Фантазия большинства разработчиков стратегий никак не может преодолеть границы жанра. Но не будем пессимистами. Среди огромного количества стратегических игр встречаются образцы, во многом отличающиеся от продаваемых сегодня продуктов. Одной из таких игр является **Star Control 3**, а ее создатель, компания Accolade, в очередной раз доказала, что у нее получаются игры самых разных жанров.

Попытаемся определить, что из себя представляет **Star Control 3**.

Приключения? Да, приходится немало путешествовать по галактикам,

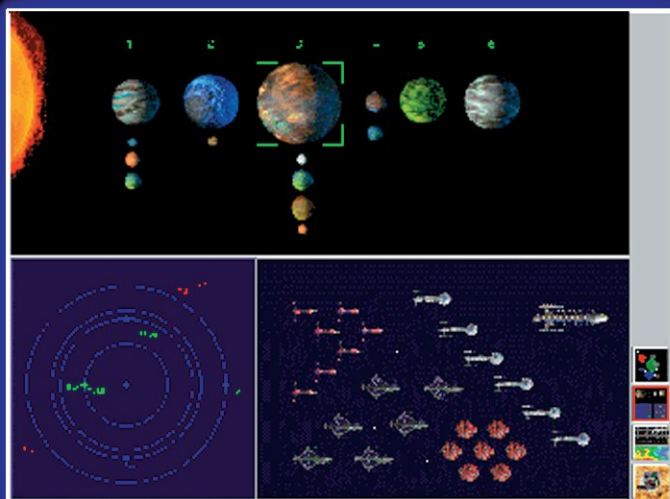
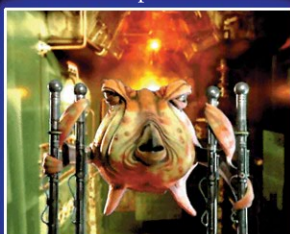
контактировать с инопланетными существами, пытаясь понять их логику. Она чужда человеческому восприятию, но что поделаешь, на долгом пути к спасению вселенной приходится сталкиваться с массой трудностей.

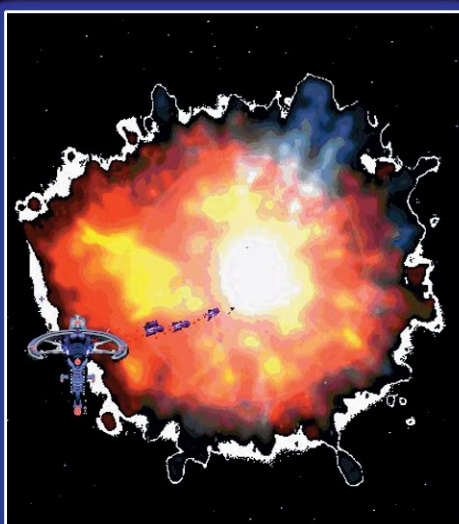
Космическая аркада? Снова правильно. Далеко не каждая галактика заселена миролюбивыми существами. Некоторые не хотят и думать о переговорах и мирном сотрудничестве и решают проблемы лазерами и пушками. Количество космических кораблей в игре огромно, более 24. Среди них есть и Ваш собственный военный корабль, оснащенный пушками и лазерами, а также транспортное судно для перевозки колонистов и оборудования. Сражения в **Star Control 3** происходят в пределах одного экрана. Два военных корабля инопланетных рас стреляют друг в друга, стремясь нащупать слабые и сильные стороны противника. Сражения — очень важный этап игры, но при умелой



дипломатии их можно избежать, особенно с сильными в технологическом плане инопланетными цивилизациями.

Не обошлось в игре и без жанра стратегии. Вместо утомительных перелетов от планеты к планете и сборов с ее поверхности полезных ископаемых и живых существ можно строить колонии в стиле SimCity. Забегая вперед, отмечу, что, попав в неисследованный Сектор Кесари, в первую очередь надо заняться строительством баз, иначе Вы не выиграете войну с местными расами.





Основная ценность **Star Control 3** заключается в том, что все эти жанры, с одной стороны, перемешаны друг с другом, а с другой — есть возможность решать лишь определенный круг задач. Любители пострелять могут воспользоваться режимом *Melee* отдельно от сюжета игры. Профессиональные стратеги — сосредоточиться на решении задач развития и обороны военных баз и исследовании космоса. В игре необходимо совершенствовать технологии, в чем сильно помогают бродячие торговцы. А почитатели квестов наслаждаются диалогами с инопланетными расами самых разных форм и размеров, а также и разрешением предлагаемых головоломок.

Игра таит в себе множество тайн и загадок, путь к решению которых лежит через объединение одних инопланетных рас и сражения с другими, нарушаю-

щими основные принципы содружества. Вселенная распадается, целые галактики пропадают, унося за собой жизни сотен миллионов инопланетных существ. Одним словом, творится что-то невообразимое — такой феномен получил название «усталость вселенной». Кто-то должен положить этому конец. Совершенно очевидно, что решать все проблемы придется Вам. Практически исчезнувшая раса Прекурсоров ранее уже сталкивалась с подобной ситуацией и сумела остановить процесс гибели вселенной. Накопленные ими знания, к сожалению, зашифрованы и спрятаны где-то в скрытом пространстве, называемом Сектор Кесари. Не ищите его на карте, попасть туда можно только после долгого развития, сражений и контактов с инопланетными существами.

Надеюсь, что предыдущая часть игры, в которой при-

ходилось очищать вселенную от последствий не в меру разбушевавшихся Ур-Кванов, их сторонников и рабов, заканчивается Вашей победой, так как **Star Control 3** начинается с того момента, когда Вы уничтожаете флагманский корабль Ур-Кванов. Всю игру условно можно разделить на несколько глав. Первая глава повествует об объединении всех доступных инопланетных рас в Содружество разумных, соблюдающих законы нравственности и выступающих против использования оружия. Во второй главе, когда Вы обнаруживаете проход в Сектор Кесари, начинается война с расами, входящими в содружество Крукса. Каждая раса в новом секторе вселенной имеет свои собственные технологии и образ мышления. Общаться с инопланетянами следует осторожно, чтобы не навредить себе и не нарушить принципы содружества. Наконец, третья глава игры наступает после победы над содружеством Крукса. В ней Вам предстоит искать, знаящие месторасположение информации о том, как помочь вселенной, и шифры к ней.

В создании **Star Control 3** принимали участие ведущие специалисты по спецэффектам. Для каждого персонажа игры были изготовлены муляжи, продуманы характеры и диалоги, а для озвучивания приглашены профессиональные актеры Голливуда. Все это позволило создать игру, достойную первого места в хит-парадах.





Shattered Steel

Тема:	Симулятор робота
Издатель:	Interplay
Разработчик:	BioWare Software
Требования к компьютеру:	486/100, 8 MB RAM, SVGA, 2-х CD-ROM
Выход:	конец 1996 года



Для обеих сторон она является лакомым кусочком, и от того, под чьим контролем будет находиться Lanios, зависит судьба каждой оппозиции...

Вкратце об игре можно сказать следующее — это симулятор боевых роботов (хотя слово «симулятор» употреблено не совсем верно — как можно заниматься симуляцией того, чего еще пока нет в природе?), взявший все лучшее от разнообразных Mechwarrior'ов.

Shattered Steel порадует Вас шикарным ассортиментом вооружения — от простейших тепловозвещающих ракет до архисложных боеголовок с искусственным интеллектом (всего около 30 различных видов вооружения); на каждом этапе Вас поджидают враги, наделенные небывалым боевым опытом (по части AI разработчики постарались на славу). В игре можно встретить пятьдесят различных противников, с уникальным поведением и индивидуальными возможностями (кстати, один из противников — вертолет, оснащенный мощными прожекторами и отличным вооружением). Среди прочих досто-

инств можно отметить SVGA графику, 16-битный оцифрованный стереозвук, прекрасно текстурированную окружающую среду.

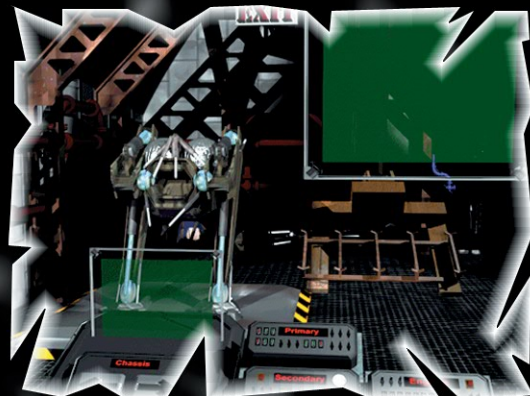
Но, при всех своих достоинствах, **Shattered Steel** является «облегченным» вариантом Mechwarrior. Говорить об этом можно по нескольким причинам: во-первых, управление боевым роботом крайне упрощено, по сравнению все с тем же Mechwarrior. Кстати, в PC GAMER был дан совет использовать для управления только

Если для Вас не пустой звук такое слово, как «Mechwarrior», то готовящаяся к выходу игрушка **Shattered Steel** обязательно должна появиться на Вашем винчестере. Почему? А об этом и пойдет речь. Начнем с предыстории.

Человечество разменяло двадцать первое столетие. Будущее наше мрачно и грязно — все ресурсы старушки-Земли практически исчерпаны, атмосфера состоит из выхлопных газов и токсичных отходов...

Лучшие умы бьются над решением проблемы по переселению на другие планеты. Но сложность заключается не столько в технических аспектах (надо отдать должное ученым — за полтора столетия наука шагнула далеко вперед по сравнению с сегодняшним днем), сколько в психологических. Все человечество буквально раздирает кровопролитная и бесконечная война между двумя

оппозициями — законопослушными гражданами и теми, кто преступил черту закона. Теперь же боевые действия перекинулись и в глубины космоса на новые планеты с большим запасом ресурсов. Люди достаточно технически оснащены, чтобы не брать в собственные руки винтовки и обрезы. Они предпочитают сражаться на гигантских машинах-убийцах, с мощнейшей броней и смертоносным вооружением. Сыр-бор разгорается во круг планеты Lanios III.



клавиатуру (хотя, естественно, поддерживается и комбинированное управление типа клавиатура+мышь, клавиатура+джойстик и т.д.). Для меня это оказалось действительно наиболее предпочтительным вариантом, но это не значит, что «мышинные виртуозы» должны бросить свою любимую мышьку и пересечь за столь нелюбимые «кнопки».

Сражение, на деле, оказывается делом довольно захватывающим и очень динамичным. При этом не нужно совершать массу манипуляций на клавиатуре, достаточно просто с умом управлять движением робота и почаще нажимать на пробел (лазер) и ввод (пуск ракеты). При этом можно прятаться в рытвины, уворачиваться от выстрелов за скалами и т.п. Короче говоря, будет необходимо не только резво нажимать на клавиши, но и прикидывать стратегию боя и постоянно наблюдать за перемещениями противника.

Невозможно не сказать пары слов о ландшафте. Помните shareware програм-

мку «Mars»? В **Shattered Steel** применяется очень похожая технология, т.е. территория являет собой не идеальную плоскость, а вполне реалистичную местность со множеством низменностей и возвышенностей.

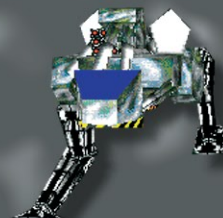
Вероятнее всего, в игре будет множество разнообразных заданий — от банального «убей их всех» до достаточно оригинальных и экзотических.

Надо отдать должное разработчикам в их стремлении сделать игру максимально быстрой. Для того, чтобы насладиться ровными движениями и



плавным скроллингом, совсем не обязательно задействовать какой-нибудь Pentium Pro 166, вполне сгодится и обычный 486 DX4-100. Что касается оперативной памяти, то желательно все же 16 мегабайт ОЗУ — при этом станут доступны SVGA графика (хотя, если честно, и на простой VGA игрушка выглядит просто потрясающе) и 16-битные звуковые эффекты.

Если игра Вам придется по вкусу, обязательно купите стереоскопические очки — в **Shattered Steel** поддерживается графический стерео режим. И, напоследок, поговорим о сроках выхода. Уже сейчас доступна демонстрационная shareware версия игры (www.gameland.ru); полная же ожидается в конце года.



Название:
Cervotron RX-1 — «Комар»
Высота: 8 метров
Вес: 13 тонн
Скорость: от 80 до 120 км/ч
Защита: поле, защищающее от плазмы
Броня: титановое покрытие
Вооружение: одна основная двойная пушка и одна одинарная вспомогательная



Название:
Cervotron RX-2 — «Штурмовик»
Высота: 9 метров
Вес: 15 тонн
Скорость: от 70 до 110 км/ч
Защита: поле, защищающее от горячей плазмы
Броня: титановое покрытие, облученное протонами
Вооружение: одна основная двойная пушка и две одинарных вспомогательных





Gender Wars

Сергей ОРЛОВ

Тема:	Стратегия в Real-Time
Издатель:	SCI
Разработчик:	SCI
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, DOS, WIN '95
Цена:	\$65

Свершилось! Наконец-то, после долгих лет ожидания, феминистки и женоненавистники могут вплотную заняться друг другом (а нас, простых смертных, оставить в покое). Для этих по-настоящему суровых и мужественных людей фирма SCI представляет: **Gender Wars**.

Краткий экскурс в историю. В далеком, затеряншемся в складках времени 2165 году мужчины, выпив пивка и расслабившись, дали занять женщинам ключевые посты у власти. Более того появился даже женский Папа. Через несколько лет, слегка протрезвев и осознав, что произошло, создали мужчины фракцию борцов за Патриархат. Женщины подкараулили губы и решили не отставать: фракция борцов за Матриархат появилась почти одновременно. Борьба на ораторском поприще вскоре переросла в войну физическую. Так как поверхность Земли отличается большим удобством для бомбардировок и ракетных ударов, воики решили перебраться в подземные города. Ситуация осложнялась тем, что кроме прочих проблем, появилась такая как воспроизводство. Решалась она захватом не-

обходимого материала во время боевых операций. Желаящие ознакомиться с историей подробнее могут прочитать ее в инструкции для пользователя, причем в двух вариантах: от женского историка и от мужского.

Суть игры сводится к следующему. Вы выбираете пол, за который будете играть, затем из доступного состава набираете команду в количестве четырех, оставляете человек десять учиться обращению с оружием, просматриваете задание на текущую миссию и отправляетесь ее выполнять. Миссии могут заключаться в уничтожении важных объектов, выкрадывании новейших технологий и захвате материала, необходимого для продолжения рода. Причем, если сначала поиграть за женщин, а потом за мужчин, то иногда видишь знакомые ландшафты. С той разницей, что в первом случае ты на них хулиганишь, а во втором — избавляешься от вражеского десанта. Перед каждой миссией прокручивается ролик о трудностях солдатской жизни.

После просмотра уже упоминавшегося демо Вы оказываетесь в подземном городе. Каждый из боевиков, управление над которым Вы берете,



может пользоваться двумя видами оружия: первостепенным и второстепенным, доступным соответственно через правую кнопку мыши и пробел (остальные члены команды пользуются только приоритетным вооружением, до тех пор пока оно боеспособно). Информация о статусе текущего исполнителя Вашей воли находится в окошке в верхнем левом углу. Самая верхняя зеленая линия показывает состояние здоровья героя, красная под ней — состояние защиты, две линии, расположенные на одном уровне под окошком, отображающим транспортируемое оружие — состояние (слева на право) приоритетного и второстепенного военного снаряжения (цвет зависит от типа последнего: красный — неограниченный, зеленый — лимитированный, синий — энергетический). Последняя синяя линия — уровень энергии. Далее находится окошко присутствующего устройства. Еще ниже элемент распределения приоритетов связей между бойцами. С его помощью можно сделать так, чтобы народ не плелся нудной цепочкой друг за другом по





старшинству, а разбился на симпатичные группки по интересам. Например, чтобы второй гулял без назойливого сопровождения третьего и четвертого, что при использовании гранатомета (снаряды которого рикошетируют от стен) очень полезно. Делается это выделением нужных имен и последующим указанием бокса с нужной цифрой (от 1 до 4) или нажатием одноименной клавиши (последняя помогает переключиться с одного солдата на другого).

Первым делом, распределите оружие по приоритету у всей команды.левой кнопкой мыши щелкните по самому употребляемому, правой по тому, что для особых случаев. В миссиях по захвату военнопленных старайтесь использовать для уничтожения боевых единиц противника оружие с красной и зеленой линией состояния, так как для пленения штатских потребуется очень много энергии. В общем-то, энергия в этой иг-



ре — бесценная материя, ее можно использовать как для нападения, так и для защиты. Для этого надо нажать «-», и количество, которое Вы сочтете нужным, этой субстанции пойдет на защиту, нажмите «+» — начнется обратный процесс.

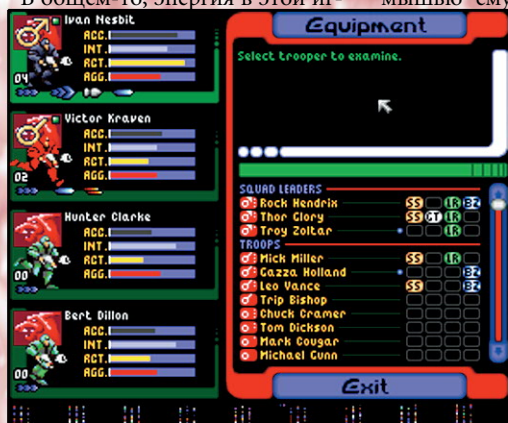
Хорошо, что каждый из состава может подзарядиться в специальной кабинке. Узнать ее легко — она светится изнутри. А вот найти — нет. Так что экономьте электроэнергию!

Итак, Вы при исполнении служебного долга. Если Вас подвела память, нажмите клавишу «М» — краткое содержание основных и вторичных целей появится на экране (последнее можно не выполнять — унести ноги

живым и невредимым и так не легко). Для большей простоты, на всех объектах, относящихся к заданию, курсор меняется. Поэтому за ним надо постоянно наблюдать. Если Вам попался по дороге танк, щелкните мышью ему по башне, вдрут

там никого нет — замечательно прокатитесь. Вокруг слишком много нехороших? Нажмите клавишу «В» — сверху упадет бомба, постреливающая во все стороны. В Вас тоже. Так что лучше убежать. Тем более, что она потом взрывается.

Надо сказать, что ландшафты кругом довольно приятные на глаз. Особенно местность, находящаяся во власти женщин. У мужиков все завалено отходами. Но бардак тоже бывает душу греет. Графика неплохая, немного похожа на Syndicate. Все вокруг динамично шевелится. Желателен Pentium, а требуется как минимум 486 DX-33, 560 Kb внутренней RAM и 8 Mb расширенной. Идет под MS-DOS 6.0 и Windows 95. К сожалению, иногда бывают сбои: если заходишь в лифт, оставляя снаружи подцепленных пленников, и уезжаешь, пленники бесследно исчезают и нигде не учитываются. Так что будьте осторожны. Еще недостаток: записываться можно только между миссиями. А в остальном неплохо. Музыка опять-таки приятная, ласкает слух. Если Вам игра понравится, то 28 миссий (а это 1000 экранов) к Вашим услугам.



- + **Динамична, много противников, интересные задания**
- **Можно записываться только между уровнями, «глюки»**
- = **Неплохой вариант Syndicate от SCI**

5-

Секреты

WARCRAFT2 Blizzard



GLITTERING PRIZES (или **KRYAL**) — золото, нефть, дерево.
ON SCREEN (или **SHOWPATH**) — показать полную карту.
FASTDEMO — ви-



рейти с уровня на уровень (x)(от 1 до 12).

DECK ME OUT — улучшает все технологии.

EVERY LITTLE THING SHE DOES — повышает всю магию.

UNITE THE CLANS — победа.

YOU PITIFUL WORM — проигрыш.

NEVER A WINNER — убирает победу.

SPYCOB — нефть.



деоролики идут быстрее.

ALLOWSYNC — при режиме multiplayer выбрасывает Вас из игры в DOS.

NETPROF — красные полосы на экране.

TIGERLILY — делает доступными людей и орков.

HUMANx AND ORCx — пе-



SETTLER 2 Blue Byte Software

Войдите (edit) в файл mission.dat и замените все 00000000 на 11111111. Теперь Вы можете брать любой уровень с самого начала.



SIMCITY Maxis

Если Вы хотите получить чек на \$10000, то введите следующий код.

Во время игры нажмите и держите **shift** и напечатайте **F-U-N-D**.

Лишние деньги никогда не помешают.



COMMAND & CONQUER: COVERT OPS Virgin/ Westwood



Следующие коды значительно помогут Вам в



этой игре:

Бесконечное количество людей: **blastum** (все буквы маленькие)

Неограниченный кредит: **bigreen**

Непобедимость солдат: **yesir**

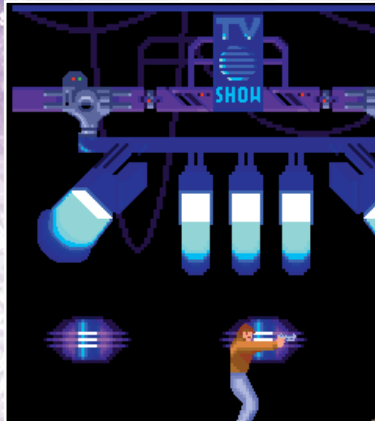
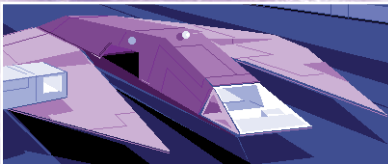
Battle Isle 2 Blue Byte Software

Вот несколько кодов уровней, которые работают только в режиме одиночной игры.

Уровень 1 — **AMPORGE**
 Уровень 2 — **JOGRWAI**
 Уровень 3 — **GEGIDOS**
 Уровень 4 — **WABODAE**
 Уровень 5 — **BUFASWE**
 Уровень 6 — **GEHAUWA**
 Уровень 7 — **OLARIBU**
 Уровень 8 — **FITORGE**
 Уровень 9 — **DAFATWA**
 Уровень 10 — **WABIKDO**
 Уровень 11 — **GEEUSAT**
 Уровень 12 — **KAIMAWA**
 Уровень 13 — **SIETIBU**
 Уровень 14 — **GEDEROM**
 Уровень 15 — **ULUARGE**
 Уровень 16 — **ABUNDWA**
 Уровень 17 — **LANADGE**
 Уровень 18 — **WAFEFAL**
 Уровень 19 — **BUSALUG**
 Уровень 20 — **GEKEFZU**
 Уровень 21 — **YETUDWA**
 Уровень 22 — **WAGOPAY**
 Уровень 23 — **ZAFLUGE**
 Уровень 24 — **SKATZWA**

Flashback

1. Jungles	Easy	Normal	Expert
2. Titan City	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
3. Death Tower TV	COMBEL	SHIVA	PICOLO
4. Earth	ANTIC	KASYK	FUGU
5. Prison	NOLAN	SARLAC	CAPSUL
6. Alien World	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
7. Alien World 2	SHIRYU	SULUST	MANIAC
8. Ending	RENDER	NEPTUN	NO WAY
	BELUGA	BELUGA	BELUGA

Eye of the Beholder 3
SSI

Перед началом игры напечатайте в DOS:

SET AESOPDIAG=1

Это сделает доступным два кода:

[A] — убить врагов

[G] — телепортироваться

Batman: The Movie

На экране заставки напечатайте JAMMM. Должна появиться надпись, предупреждающая, что режим кодов включен (**cheat mode is on**). Теперь Вы можете пропустить уровень, нажав F10. Также, теперь у Вас неограниченное количество жизней.

Prince of Persia 2
Broderbund

Попробуйте эти комбинации, чтобы пройти игру.

SHIFT+ — Больше времени.

SHIFT-I — Перевернуть экран.

SHIFT-N — Продвинутый уровень.

SHIFT-T — Добавить здоровья.

+ — Увеличить время.

- — Уменьшить время.

RADIX:
BEYOND THE VOID
Epic Megagames

Введите эти коды во время игры.

nse — полная энергия (особенно не-



обходима для оружия №1).

nsopta — полное вооружение.

nshalt — парить.

nsbagwan — супер защита на оставшихся уровнях.

Lemmings 3D
Psygnosis

Уровень 2 (Which Exit?):

Уровень 3 (Alilemm's):

Уровень 4 (Castle Lemmalot):

Уровень 5 (A Short Cut Through the Woods):

NASTALIK

PADUASOY

BRELOQUE

OCHIDORE



Уровень 6 (Alpine Assault Course):

Уровень 7 (Land Ahoy):

Уровень 8 (A Head Above the Rest!):

Уровень 9 (King Coders Tomb):

Уровень 10 (Across the Network):

CECROPIA

KABELJOU

DOUMPALM

HABANERA

PARERAGON





ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

ПОДПИСКА НА ПОПУЛЯРНЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ ЖУРНАЛЫ

Подробную информацию смотрите на стр. 159

остаётся только выбрать...

Пейджеры

Motorola

Philips

Nec

Сотовые телефоны (GSM)

Ericsson

Siemens

Nokia

Sony



Motorola Advisor + подключение + оплата 1 месяц — \$199

Motorola Advisor + подключение + оплата 12 месяцев — \$599

Москва, с/к «Олимпийский», 8-й подъезд, магазин GameLand
Москва, Новый Арбат, 15, магазин GameLand

Ericsson 337 — \$599

Nokia 2100 — \$599

Sony 1000 — \$750

Siemens S4 — \$840

Подключение к МТС — \$756

288-3218

Все цены включают НДС



ВИДЕО ИГРЫ

Если попросту описать эту игру в нескольких словах, то **Super Mario 64** представляет из себя самую лучшую версию Марио, которая не только выглядит фантастически, но и так же хорошо играется. За последние несколько лет игровая индустрия пыталась внедриться в третье измерение много-много раз, однако никому еще не удавалось проделать это так хорошо, как это удалось Nintendo. Количество трудностей, сопряженных с созданием игр в 3D, не позволяло разработчикам полностью перенести все те качества, которыми славилась двухмерные игры, в новые условия. Однако, после трех лет, потраченных на разработку **Super Mario 64**, с помощью команды из 50 отборных программистов и дизайнеров, неограниченного бюджета и, самое главное, руководства



проектом, Shigeru Miyamoto, нам представило настоящее трехмерное совершенство. Возможно, кто-то и не согласится с этим утверждением, но единственным обстоятельством, способным оттолкнуть потенциальных покупателей от игры, является ее главный герой. Но мы всегда играли в нинтендовские игры, не смотря на их детсадовский вид, по той причине, что они доставляли самое главное — удовольствие, а **Super Mario 64** превосходит все прошлые заслуги этой компании по всем параметрам.

История игры служит лишь как мотивация игрового процесса. В очередной раз Боузер украл принцессу, а Марио должен ее спасти.

Вместо привычной по предыдущим версиям карты мира, все действие происходит внутри замка, в котором расположе-

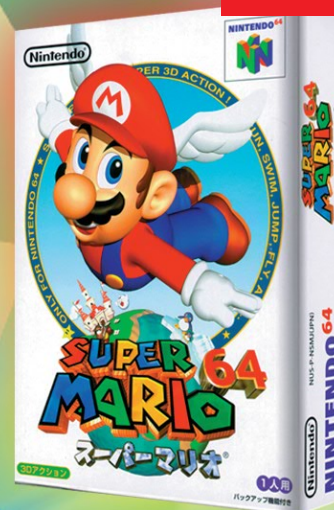


Борис РОМАНОВ

SUPER MARIO 64

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Количество игроков:
Цена:

3D-Бродилка
Nintendo
Nintendo
1
\$100



ны комнаты, служащие проходом во все уровни. Игрок должен пройти сквозь картину на стене, для того чтобы попасть в любой из 15 основных миров. В начале игры, Вам будут доступны всего два-три уровня, однако, по мере их прохождения откроются и остальные миры. Основная задача игрока в этот раз — собрать 120 звезд, запрятанных внутри всей игры. По семь звезд расположено на каждом уровне, а остальные разбросаны по дополнительным призовым мирам и в самом замке. Для того чтобы войти в определенные

комнаты, Вам не понадобится найти все до одной звезды, а только их определенное количество, которое обычно указывается при приближении к двери. Где Вы их найдете и как, не имеет никакого значения. Даже чтобы просто закончить игру, не требуется наличие всех 120 звезд, а всего где-то в районе 80. При попадании на уровень его можно закончить семью разными способами. Одна звезда да-

ется за сбор всех больших монет, вторая за сбор 100 обычных монет, третью можно получить, катапультировавшись из пушки в до этого недоступное место, а остальные четыре спрятаны. За исключением первого уровня, не надейтесь сразу найти их всех найти. Хотя игра и выглядит по-детски, в ней достаточно препятствий для любого игрока. Она настолько сложна, что лучше записывать свое прохождение после каждой найденной звезды. Уровни сами по себе просто огромны, факт, который было трудно ожидать от игры на картридже. Вторым приятным моментом можно назвать различные текстуры, используемые в игре. Их количество хотя и ограничено объемом памяти картриджа, но может дать фору большинству игр на компакт-диске, несмотря на возможности последнего хранить большие объемы информации. Итак, все уровни имеют свой, неповторимый вид, будь то



знакомые из прошлых версий обычные зеленые холмы, либо дом с привидениями.

При переходе в третье измерение изменились и возможности главного героя. Исчез из игрового процесса Супер гриб, превращающий маленького Марио в Супер Марио, вместо этого у Вас имеется индикатор жизни, который уменьшается от встреч с врагами, и прибавляется при нахождении монет. Нет также и волшебного цветка, превращающего главного героя в стреляющего огненными шарами Марио. Вместо этого, одной из стандартных атак является удар кулаком. Зато в этой версии появилось целых три новых специальных предмета, а именно крылатая кепка,





поз-
воляющая
Марио ле-
тать, а так

же жидкокристаллический и пикселизиро-
ванный Марио, необходимые для прохож-
дения определенных участков игры. Так-
же, увеличилось количество и разнообра-
зие прыжков.

Super Mario 64 также удивляет про-
стотой управления. С первого раза немного
сложно находиться в трехмерном мире и
управлять героем с помощью аналогового
джойстика, но состояние непонимания
происходящего длится совсем недолго, и
вскоре Вы действительно почувствуете,

что, как и десять лет назад, снова
играете в того же, но в то же вре-
мя немного другого, нового,
полностью трехмерного
Марио. Здесь, как и
в предыдущих
версиях, основ-
ной упор делает-
ся на свободное пу-
тешествие внутри миров,
находя секреты и разгадывая голо-
воломки. В свою очередь, аналоговый
джойстик позволяет без существенных
проблем менять скорость бега, делая игру
просто неподражаемой. Нигде Вы не мо-
гли управлять персонажем с такой степе-
нью свободы, даже используя дополни-
тельные аналоговые джойстики, кроме,
быть может, *Nights*, да и то только в поле-

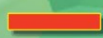
Во время игры камера будет вра-
щаться вокруг главного героя, представ-
ляя игрокам самый удобный, по мнению
разработчиков вид на происходящее. Если
Вы им будете недовольны, то одним нажа-
тием на кнопку его возможно поменять на
более приемлемый в данный момент. Это,
наверное, будет единственной трудно-
стью, напрямую не связанной с самой иг-
рой, так как иногда бывает не видно, куда
и насколько далеко нужно прыгнуть, что-
бы не умереть.

Но, на самом деле, всю магию Марио

64 очень трудно
описать словами.
Даже картинки не
могут дать полное
представление об этой
игре. Лишь только попро-
бовав самому, отбросив лишние предрас-
судки по поводу детской, сказочной темы,
Вы сможете действительно оценить тот
труд, который был вложен в созда-
ние этого произведения.



**Первая полностью трехмерная
игра, создающая впечатление
живого мультфильма**

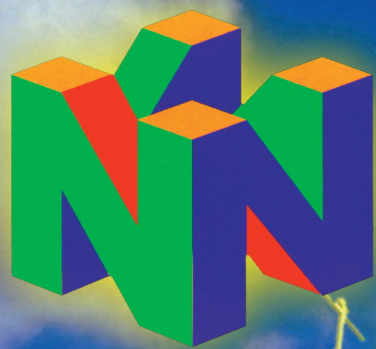


Главный герой — Марио



**Настоящий прорыв в дизайне и
игровом процессе. Революция
жанра**





NINTENDO В МОСКВЕ

64



288-3218

если вам нужно лучшее!

Nintendo



NHL POWERPLAY '96

Борис РОМАНОВ

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Число игроков:
Цена:
Другие платформы:

Хоккей
Virgin
Radical Entertainment
1-6
\$75
Sony Playstation, PC

Б течение последнего года все основные спортивные игры, в основном, выходили на Playstation, а затем, если повезет, то переводились на Sega Saturn. И вот, к всеобщему удивлению, Virgin решила нарушить эту традицию своим проектом NHL Powerplay '96, который впервые использует полностью трехмерных игроков в хоккее и, что самое главное, имеет систему искусственного интеллекта на голову выше, чем у конкурентов. Графика для спортивной игры такого класса выглядит просто великолепно. Здесь была правильно использована возможность данной приставки генерировать задний план, независимо от самих игроков, что позволило разработчикам включить такие детали, как следы от коньков на графически безупречном льду и прочие мелочи, бесследно исчезнувшие из других версий этого продукта.

Итак, Powerplay использует реалистичных полигональных игроков, одетых в подлинные униформы команд, за которые они играют. Их движения настолько правдоподобны, что наблюдая за дей-



ствием, можно забыть, что это всего лишь игра. Но, к счастью, NHL Powerplay '96 состоит не столько из качественной графики, но, в первую очередь из хорошей симуляции этого вида спорта.

В игре были исправлены многие ошибки, которые встречались в других спортивных симуляторах до сегодняшнего момента. Во-первых, Вы уже не сможете обнаружить место у ворот противника, с которого всегда можно забить гол. Во-вторых, не делая передач, Вам вряд ли удастся выиграть хоть один матч. Искусственный интеллект компьютера проявляется практически сразу, стоит только начать играть. Каждый игрок на льду имеет свой собственный стиль, не говоря уже о целой команде. Попробуйте сыграть против канадцев и Вы поймете, о чем здесь идет речь, так как противники будут постоянно толкать и сбивать с ног Ваших игроков. Удаления с поля хоккеистов команды противника за нарушение правил действительно повышают Ваши шансы на победу. Каждый вратарь, в свою очередь, также имеет свои плюсы и минусы, изучив которые, становится намного легче играть. Управление в NHL Powerplay '96 находится на очень высоком уровне. Впервые, хоккеисты могут ускоряться в нужный момент, что часто помогает прорвать защиту противника у ворот. Игровой процесс умело приукрашен использованием силовых приемов,

при этом результат, к примеру, столкновения двух игроков на льду в первую очередь зависит от физических данных хоккеиста. Поэтому, даже не пытайтесь сразу сбить с ног крупного игрока, он все-

го лишь покачнется, а участник Вашей команды может сам потерять опору под ногами. Что касается доступных команд, то и здесь Powerplay идет впереди всех. Вам предложена возможность -





ность не только играть за каждую команду NHL, но и за сборную практически любой страны с реальными игроками.

Как и следовало ожидать, в игре представлены все типы проведения встреч, от товарищеских и серии Play Off до участия в турнире. Также после каждой встречи можно ознакомиться со статистикой, отражающей все аспекты Вашей игры.

Однако, NHL Powerplay '96 имеет один недостаток, который вряд ли помешает

получить удовольствие от игры, но может немного расстроить. Во время игры используется

всего один вид, когда камера парит сверху над стадионом. И хотя он достаточно удобен, причина, по которой отсутствует возможность его поменять, до конца не ясна. Это особенно раздражает при повторях, когда Вы хотите посмотреть все действие под абсолютно любым углом зрения, поставив камеру следить за понравившимся Вам игроком или за шайбой.

Но, несмотря на то, что, Powerplay для Sega Saturn играется просто великолепно. В нем, в отличие от других версий, выдержана правильная, реалистичная скорость игры, что наряду с прочими графическими деталями делает ее наилучшей. Но даже и без этих мелочей NHL Powerplay '96 на сегодняшний день является самой лучшей симуляцией хоккея на любой домашней приставке, затмевая собой прошлогоднего фаворита NHL Faceoff по большинству параметров.



Реальное действие, развитый искусственный интеллект

Всего один вид на происходящее

Первый трехмерный хоккей на приставках



ПЛАНЕТА ВИДЕОИГР

**ОГРОМНЫЙ ВЫБОР
ИГР И ПРИСТАВОК:**



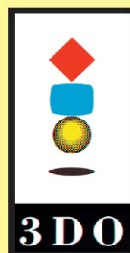
**SEGA
MEGA DRIVE**



**А ТАКЖЕ:
ЖУРНАЛЫ
И
КАТАЛОГИ**



...И Т.Д.



СКИДКИ НА
ПРИСТАВКИ

3%



5%
СКИДКИ НА ДИСКИ
КАРТРИДЖИ
АКСЕССУАРЫ

Адрес нашего магазина:
Ветомный пер. д. 5/4
(напротив ГУМа)

**298-03-80
239-91-32**

Ветомный пер.

ул. Никольская



Nights

into dreams ...

Тема:**Бродилка/леталка****Издатель:****Sega****Разработчик:****Sonic Team****Цена:****\$75**

На протяжении последних пяти - шести месяцев Sega развернула огромную шумиху по поводу выхода в свет нового творения талантливого программиста и дизайнера, автора таких эпохальных произведений, как Sonic 1, 2 и 3 Юджи Нака (Yuji Naka), под названием **Nights**.

Сравнивая ее с Super Mario 64 от Nintendo, можно сделать вывод, что они будут практически идентичными по своей концепции, но это оказалось совсем не так. Кроме того факта, что обе эти игры протекают в полностью трехмерном мире, других точек соприкосновения у них нет. Также, как и во времена 16-ти битных войн, отличительной особенностью Марио выступал приключенческий аспект игры, с многочисленными секретами, разбросанными по

все -

Nights своим появлением полностью разрушает стереотипы, связанные с подобными играми. Внутри ее концепции можно найти множество источников вдохновения, но, чтобы точно назвать жанр этой игры, придется долго ломать голову.

Немного гонка, немного леталка, немного проверка Ваших способностей со-

вершать головокружительные маневры, данный продукт еще раз доказывает, что не нужно следовать общепризнанным канонам, чтобы добиться великолепных результатов.

Итак, ближе к самой игре. Два подростка, девочка Кларис и мальчик

Эллиот, которых можно выбрать для прохождения игры, видят один и тот же сон, в котором

непонятное существо, по имени **Nights**, призывает их на помощь королевству Nightopia, чтобы победить злодеев, задумавших уничтожить детские мечты. Но вместе с этим, одержав верх над силами зла, наши герои смогут также победить собственные страхи и неуверенность в себе. Таким образом, Вы попадаете в мир, действительно похожий на мечту, с



разнообразными ландшафтами и буйством красок. На самом деле, благодаря великолепной команде программистов, Saturn показывает, что его потенциал еще до конца не изучен. Еще ни в одной игре, кроме, быть может, некоторых трехмерных драк, не были одновременно использованы сразу несколько серьезных спецэффектов, таких как плавное затенение полигональных объектов, которое визуально сглаживает углы, несколько уровней прозрачности предметов на экране, а также правильное падение света на них. При этом все



му ми-

ру, тогда

как Соник,

да и **Nights** в

первую очередь

поражают своей

скоростью и грамот-

ным построением уров-

ней. Но на этом все сравне-

ния с Соником также заканчиваются.



действие **Nights** в основном происходит на скорости хороших гонок. До сегодняшнего дня достичь всего этого на Sega Saturn считалось просто невозможным.

Но совсем не технология делает эту игру такой замечательной, а сам игровой процесс. Итак, впервые попав в фантастический мир детских снов, игроки оказываются в полно-



тива варьируется от стандартного полета слева-направо до вида сверху и сзади под разными углами. Каждый мир поделен на четыре трассы, на которых и расположены все враги, а так же голубые жемчужины, необходимые для освобождения больших жемчужин из рук злодеев. Собирать предметы можно двумя способами,



стью трехмерном пространстве, наблюдая за героем с любой точки зрения, практически, как в Марио 64. Но настоящее действие происходит не на земле. С помощью указателя Вы находите дворец **Nights**, затем вживаетесь в его костюм и отправляетесь на поиски четырех жемчужин, заключенных в огромных вазах, парящих в воздухе. Здесь уже действие происходит как бы на рельсах. Вместо того, чтобы вводить в заблуждение многих пользователей наличием полной свободы полета, разработчики позволили любому, даже самому маленькому игроку наслаждаться игровым процессом. Перспек-



либо просто соприкасаясь с ними, либо, создав воздушную воронку, захватывая как можно больше жемчужин одновременно. Таким же образом игроки могут разделаться и с надоедливymi врагами, кото-

рые постоянно пытаются затормозить полет. Игра идет на время, после истечения которого Вас выбросит обратно на землю, где игрокам уже придется закончить выполнение задачи, и постараться не быть пойманным огромным будильником, который может пробудить героев ото сна. После удачного прохождения

уровня, игроков ждет встреча с Боссами. Победить их довольно сложно, и Вам придется долго искать их слабые места. Кроме всего этого, в **Nights** присутствуют и прочие мини-задания, для описания которых просто не хватает места.

Несомненно, эта игра не для всех. Многих может оттолкнуть ее детский вид, многие просто не смогут до конца ее принять по причине ее неординарности, однако каждый, кто действительно ценит качество и оригинальность, должен хотя бы раз попробовать **Nights**, так как даже самая длинная статья не может передать всех прелестей этой игры, которая уже сейчас заняла прочное место в истории видеоигр.



Потрясающая графика, огромные игровые возможности



Всего семь миров



Игра, уникальная во всех отношениях

5

Андрей
ЛОБАНОВ



BOGEY DEAD 6

Тема:
Издатель:
Разработчик:
Количество игроков:
Оценка:
Цена:

Леталка
Sony
Pegasus Japan
1-2 (через Link Cable)
4
\$60

Один из последних симуляторов для Sony, **Bogey Dead 6**, очень напоминает собой Ace Combat для той же системы. Обе они, на самом деле, имеют очень мало общего с действительно симуляцией настоящего полета, однако это компенсируется другими, чисто боевыми качествами. Так что не волнуйтесь, Вас не заставят производить взлет и посадку самолета, а сразу предоставят шанс посбивать противников. В каждой из двенадцати миссий, из которых состоит **Bogey Dead 6**, игроки будут сражаться с силами международного терроризма, угрожающими захватить весь мир.

Главная отличительная черта этой игры, это ограниченность прохождения каждой миссии по времени. С одной стороны оно хорошо, так как добавляет в игру еще одну степень сложности, а с другой — может и навредить игровому процессу. Убегающее время часто действует на нервы, особенно в моменты погони за истребителями, которые совершают просто головокружительные противоракетные маневры, так что для прохождения игры Вам понадобится не только умение,



но и крепкие нервы.

Естественно, **Bogey Dead 6** начинается с полета на самом слабом истребителе, в данном случае F-4E Фан-

том, который, по идее, уже давно должен ржаветь на свалке. Но только после прохождения первых двух миссий Вам предоставят F-14D Tomcat, чьи характеристики уже намного лучше. Позже игрокам станут доступны и другие истребители, такие как F-15 Eagle, F-16C Fighting Falcon, F/A-18 Hornet и фантастический F-22 Superstar. Каждый из них имеет свои преимущества и недостатки. Но все равно, главным остается Ваше мастерство, а не возможности истребителя.

К чести разработчиков стоит сказать, что миссии в **Bogey Dead 6** от-



личаются разнообразием ландшафтов и боевых заданий. Нужно будет сбить самолет-невидимку, защитить гражданский авиалайнер и военный завод от атак террористов, уничтожить наземные цели. Для выполнения этих заданий истребители вооружены пулеметом и четырьмя видами ракет. А для защиты от самонаводящихся снарядов противника игроки имеют возможность выпускать ложную цель.

Для удобного управления самолетом у Вас имеется три типа радара, а также специальная полетная камера, кото-



рая покажет и сбитый самолет противника, и с какой стороны на Вас летит вражеская ракета.

Враги в **Bogey Dead 6** летают на наших российских самолетах: МИГ-29, СУ-27, МИГ-21, а также вертолете МИ-24. Кроме них, в бою игроки встретят А-10, В-52 и MIRAGE 2000.

Для любителей всяких дополнительных устройств, стоит заметить, что данная игра является первой, которая поддерживает новый двухручный аналоговый джойстик от Sony. А если у Вас имеется друг, у которого своя копия этой игры, а также соединительный кабель, то Вы можете устроить настоящую воздушную дуэль.

В общем, игра получилась достаточно добротной, правда далеко не самой оригинальной. Поэтому скорее всего понравится только любителям деталок-стрелялок. Но, с другой стороны, кроме как на отсутствие новизны, а также намека на реальный симулятор, и не на что особен но пожаловаться.



ПОДАРКИ
КАПРИЗЫ
РАСХОДЫ
ЦВЕТЫ

■ ■ ■ ■

■ ■ ■
■ ■





PROJECT: HORNED OWL

Тема:

Издатель:

Оценка:

Стрелялка

Sony

4

Стрелялки с пистолетом начали свою жизнь практически с самого начала появления первых игровых автоматов. Уже много воды утекло с тех пор, а разработчики все еще пытаются довести этот жанр до совершенства. И вот, первый пример подобных игр приземлился на Sony Playstation. В чем-то попытка удалась. А в чем-то и провалилась.

Итак, на дворе 2055 год. Различные организации заменили людей на бездушных роботов. Преступность поднялась до максимальной отметки. И вот группа жестоких террористов создала преступную организацию, названную «Металлика». Полиция получила сведения об интенсивной подготовке террористов к захвату важнейших городских объектов. Элитная полицейская часть «Рогатая Сова» приготовилась к решающему сражению.

Теперь несколько слов о Вашей команде. Хиро Уцуми обладает превосходной реакцией и умением точно поражать цели на большом расстоянии. Потеряв в раннем детстве своих родителей, теперь проживает с подругой и своим младшим братом. Нэш Столлар также является великолепным стрелком и берет на себя самые сложные части задания. Третий персонаж игры, Кэтрин, выступает в роли навигатора всей команды, соответственно является недоступной для выбора. Во время миссии снабжает игроков необходимой информацией.

В **Project: Honed Owl** имеется четыре уровня сложности. Но даже на

самом высоком уровне игра кажется слишком короткой. Графически безупречной ее назвать также нельзя. Хотя задний план и трехмерный, на его фоне двигаются все те же плоские, нарисованные от руки враги. Поэтому, при всем их разнообразии, однотипные сцены смерти со временем немного надоедают. Музыкальное сопровождение и звуковые эффекты без особенностей, но делают свою работу великолепно.

В **Project: Honed Owl** всего пять обширных миссий, которые проходят в разнообразных местах города, похожего на



Токио. Как и следовало ожидать от игры в данном жанре, действие протекает как бы «на рельсах», то есть игрок не управляет своим движением, а лишь прицеливается и стреляет в бездумных врагов, лишенных даже намека на искусственный интеллект. Как и следовало ожидать, в конце каждой миссии Вас ждет встреча с боссом. Правда в некоторых миссиях присутствует и несколько пред-боссов, что привносит некоторое разнообразие в игровой процесс.

Стрелять по целям Вы можете с помощью джойстика или мыши либо применяя игровой пистолет, который, к сожалению не поставляется вместе с игрой.



Однако на протяжении всей игры Вы не встретите никакого другого оружия, кроме лазерного пистолета и ограниченного набора бомб. Так же расстраивает невозможность записать свое прохождение, что заставляет игроков постоянно начинать игру с самого начала.

В общем, **Project: Honed Owl** получилась несколько средней, скорее напоминающая стрелялки начала 90-х годов, нежели продукцию последних лет. Однако других подобных игр на эту приставку нет, что ставит ее в позицию монополиста, со всеми вытекающими последствиями.



Напоминает японские мультфильмы.



Коротко по продолжительности, средняя графика.



Первая стрелялка с пистолетом для Sony.



УДОВОЛЬСТВИЕ
БЕЗ
ПРОБЛЕМ



... В МАГАЗИНАХ Game Land



Jumping Flash! 2

Кирилл РАГГЕ

Тема:**Издатель:****Количество игроков:****Оценка:****Цена:****Бродилка/стрелялка****Sony****1****5-****\$70**

Прошел уже почти целый год с момента появления на прилавках оригинального Jumping Flash, а теперь нам стало доступно и его продолжение. Первая версия, в свое время поразила буквально всех своим оригинальным подходом к игровому процессу, объединив стрелялку от первого лица с привычной бродилкой в стиле Марио. На самом деле, первый раз увидев картинку из Супер Марио на Nintendo 64, многие не могли не заметить некое сходство в дизайне этих двух игр. Однако, вместо того, чтобы раздвинуть границы первоначальной концепции, разра-



ботчики Jumping Flash 2 решили выпустить полностью аналогичный оригиналу продукт лишь с некоторыми вариациями. И хотя этот аспект способен несколько расстроить, финальному продукту он нисколько не вредит.

Итак, пришедший на недавно процветающую планету капитан Кабуки решил нарушить заведенный порядок. После поражения жите-

лей, он запечатал в бутылки эко-тические астероиды, чем навлек на себя гнев супер зайца-робота. Теперь Вы, вооруженный лазером и разнообразными ракетами и бомбами, садитесь в кабину этого могучего робота и, как и в первой части, начинаете свою работу по уничтожению врагов.

Но теперь, вместо морковок, игрокам придется найти и спасти определенное количество мирных жителей этой планеты, а именно странных существ, называемых Му-Му.

Как и в первой версии, действие происходит от первого лица, в полном 3D. Остались без изменений и основные игровые возможности, такие как двойной прыжок, парящие в воздухе и передвигающиеся платформы и т.д. Однако, к счастью, в игре появилось намного больше секретных подуровней, а сами трехмерные миры стали значительно больше. После прохождения нескольких уровней Вас ждет встреча с Боссом.

Графика в Jumping Flash 2 просто великолепная, все объекты созданы безупречно и



со знанием дела. Однако, не ждите гигантского прорыва в качестве. С первого взгляда вообще не видно никаких изменений по сравнению с оригиналом.

Но, не смотря ни на что, можно с уверенностью сказать, что игра удалась. Пусть она и не настолько оригинальна, и уже нет той первоначальной эйфории, связанной с нестандартным игровым процессом, все же Jumping Flash 2 достойна внимания каждого игрока, особенно если Вы пропустили первую серию. Теперь можно наверстать упущенное.



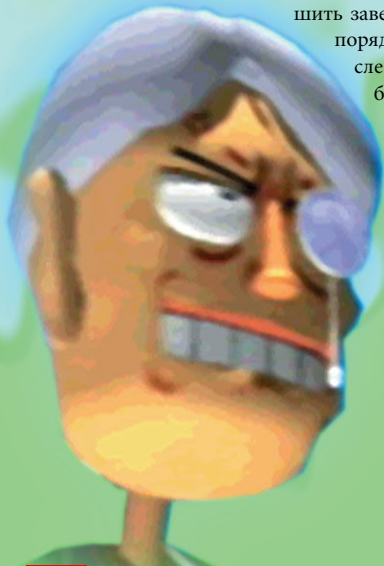
Прекрасная графика, оригинальная концепция



Очень мало нового по сравнению с первой частью



Одна из самых оригинальных и веселых игр на Sony PlayStation



Virtua Fighter Kids

Тема: Драки
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM2
Количество игроков: 1-2 игрока
Цена: \$70



Fighter Kids наполнена огромным количеством стандартных опций, которые можно найти практически во всех лучших драках, так что, наверное, все теперь будут довольны, и дети, и взрослые. Так что наслаждайтесь самой продуманной трехмерной дракой в мире, но теперь в несколько более упрощенном и менее реальном варианте.

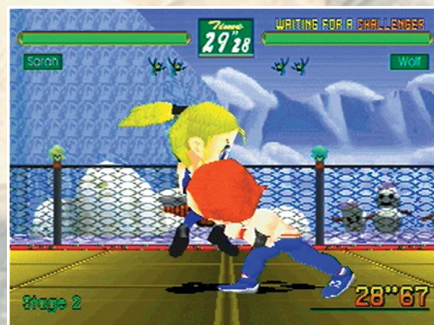
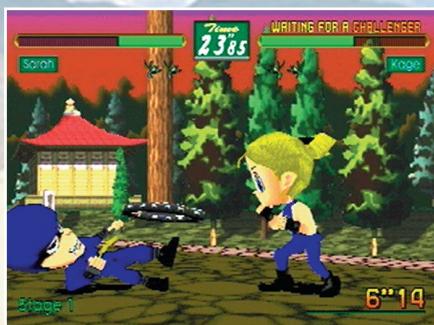
P.S. Просто, чтобы напомнить, кто задает сегодня тон в трехмерных драках. Takara и Carsoft совсем недавно объявили о выпуске в этом году своих версий детских драк, соответственно Toshinden Kids и Street Fighter 2 Kids. В очередной раз игровые компании перенимают новаторские идеи Sega для своих собственных произведений.



Вопрос о том, что делать команде, создавшей самую успешную серию трехмерных драк в истории видеоигр, внедривших само понятие этого жанра, чтобы привлечь еще большее внимание к своим творениям, особенно со стороны детей, наконец получил ответ. Взяв полюбившихся всем персонажей Virtua Fighter, поменяв их вид на стилизованный детский, с гигантскими головами и огромными глазами, добавив ко всему этому дополнительные возможности, Sega в очередной раз проверяет границы дозволенного в видеоиграх. Перво-

начально созданная как некая первоапрельская шутка, эта игра настолько понравилась всей команде разработчиков, что Sega, после долгих раздумий, решила выпустить ее в продажу во всем мире, перед этим, правда, проверив ее на японских игроках. Реакция оказалась более чем положительная. Причиной тому те многочисленные нововведения, которые идут рука об руку с новым видом игры. Так как у бойцов теперь короткие руки и большие головы, игрокам приходится изучать весь игровой процесс практически заново. Все, начиная от последовательности атак до выверения расстояния между бойцами для успешного проведения комбинаций ударов, приходится применять по-новому.

Графика в Virtua Fighter Kids выглядит несколько качественней, чем даже в неподражаемом VF2 для Sega Saturn, а игроки двигаются на экране даже немного быстрее. Все звуковые эффекты, музыка, а также картинки на заднем плане заменены на их детский вариант, что делает игру больше похожей на мультфильм, чем на стандартную трехмерную драку. Кроме этого, игроки теперь имеют возможность записывать в память комбинации движений, а затем применять их с помощью нажатия всего одной кнопки. Вы можете создавать и свои собственные комбо, добавляет в игровой процесс некоторую свободу. Дополнительно к уже привычным возможностям VF2 добавлены такие мелочи, как повтор каждого удачно проведенного специального приема в трех разных проекциях, а также несколько преувеличенные последствия от нанесения ударов, больше похожие на то, что происходит при контакте бойцов в таких играх, как Toshinden или Tekken. А для настоящих знатоков Virtua Fighter разработчики приготовили дополнительно несколько новых движений и их комбинаций, в основном основанных на новых размерах игроков. В принципе, Virtua



- Virtua Fighter для детей и взрослых**
- Слишком детский вид**
- Юмористическая интерпретация серьезных драк**





TEKKEN 2

Борис РОМАНОВ

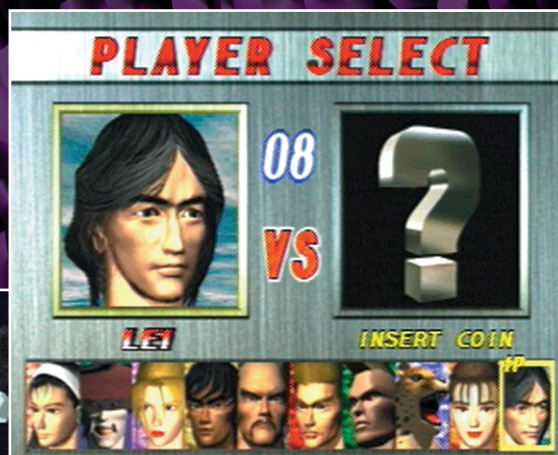
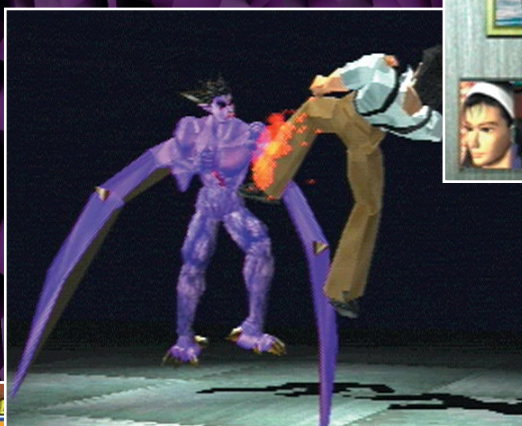
Тема:
Издатель:
Разработчик:
Число игроков:
Цена:

Драки
Namco
Namco of Japan
1-2
\$75

Первая версия Tekken получила такую огромную популярность среди российских игроков, что писать о ее продолжении становится довольно сложно. Но на самом деле, этот успех, в первую очередь, можно отнести на полное отсутствие тогда конкуренции со стороны других игр в этом жанре. Однако, время не стоит на месте, и теперь, чтобы продукт в этом жанре получил настоящее одобрение со стороны серьезных игроков, ему уже недостаточно быть просто в 3D и иметь набор различных игроков с различными ударами. К счастью, компания-разработчик поняла это и представила миру самую лучшую драку на Sony Playstation на сегодняшний день, а самое главное, одну из самых лучших игр в этом жанре за всю историю видеоигр. Правда, стоит заметить, что Tekken 2 еще нельзя назвать полным совершенством, но он очень очень близок к нему.

Как и все остальные классные игры, успех Tekken 2 основан, в первую очередь, на маленьких деталях и

продуманном игровом процессе. От вступительного компьютерного мини-фильма, который действительно передает весь дух игры, до завершающих двадцатисекундных видеозаставок для всех 25 доступных к игре персонажей, от завораживающих мелодий на заднем плане до своеобразного ди-



с Джеки Чана, действительно привносят необходимую каждому продолжению новизну.

В отличие от своего очевидного соперника Virtua Fighter 2, Tekken 2 представляет собой более



зайна бойцов, все говорит о серьезности, с которой Namco подошла к созданию продолжения одной из самых успешных игр в ее истории.

Итак, что же изменилось со времен первой версии? Во первых, это графика. Отказавшись от плавного затенения полигональных бойцов и применив правильное падение на них света, разработчики решили основную проблему Tekken, а именно выпадение полигонов, а также бедный задний план. И хотя с первого взгляда угловатые фигуры бойцов могут немного расстроить игроков, все это компенсируется сверх быстрой и точной игрой. Теперь Вы практически сможете почувствовать каждый наносимый противнику удар. Два новых персонажа, один из которых был скопирован





яркий, хотя и менее реальный продукт. Это было достигнуто путем включения огромного количества разнообразных фантастических захватов и бросков, а также просто диких комбинаций движений, на изучение которых уйдет немало времени. Но что действительно можно назвать маленькой революцией в жанре, так это включение в игру оригинальной возможности тренировки. Здесь Вы можете потренироваться в применении различных приемов против противника, который выполняет роль боксерской груши. При этом, в нижней части экрана появятся все Ваши движения. Теперь все, что остается проделать, так это сверить их с правильными и понять, где Вы совершаете ошибки. Также, в любой момент, нажатием на паузу, игрокам будет доступен список большинства движений, даже при обычной игре против компьютера. Дополнительные опции включают в себя возможность формирования команды, которая будет сражаться с командой противника насмерть, а также проверка Ваших способностей играть одним игроком, без восстановления после каждого боя его здоровья. Таким образом, мы имеем на сегодняшний день одну из самых законченных трехмерных драк.

Но что же тогда мешает назвать Tekken 2 самой совершенной дракой? Таких



факторов несколько.

К сожалению, разработчикам так еще и не удалось довести управление бойцами до совершенства.

Tekken 2 все еще не играется так же хорошо, как двухмерные драки в прошлом. Вторым недочетом выступает тот факт, что каждому бойцу в отдельности все еще не хватает собственного стиля, хотя со времени первой версии был совершен довольно большой скачок в правильном направлении.

И хотя многим этот момент покажется ме-

нее существенным, Tekken 2 своим появлением полностью убивает первую версию игры, по причине того, что на самом деле гигантских нововведений в игровом процессе, к сожалению, не наблюдается. Все аспекты просто были расширены и несколько улучшены, так что в первый момент вообще трудно различить эти две игры, не по их виду, а по их содержанию. Но, несмотря на эти мелкие недостатки, играть в Tekken 2 действительно интересно, и она с легкостью занимает достойное место самой удачной и законченной игры на Sony Playstation.



Огромное количество героев, отличная графика



Очень мало нововведений в игровом процессе



Лучшая драка на Sony Playstation



ВИДЕОЦЕНТР НА АРБАТЕ

**широчайший
выбор игр на PC
и все видеоприставки**



Телефон для оптовых покупателей:

946-68-48

АДРЕСА МАГАЗИНОВ

Москва: Старый Арбат, д.51, тел.: 241-35-28

филиалы: г. Москва Ленинградское ш. д.112

м-н Санкт-Петербург

г. Санкт-Петербург, ул. Красного Курсанта д. 2

тел.: (812) 235-60-67



BROKEN HELIX

Тема: 3D-Стрелялка
Издатель: Konami
Выход: Первый квартал 1997 года
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn

Кроме спортивных игр и возвращения классики, Konami приготовила поклонникам видеоигр еще один сюрприз. Объединив в себе действие наподобие *Doom* с приключенческой темой,



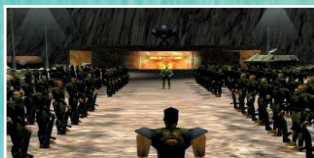
эта игра возможно станет одним из самых заметных «хитов» начала 1997 года. По заявлениям создателей, *Broken Helix* даст возможность владельцам *Sega Saturn* и *Sony Playstation* насладиться



пребыванием в четырехмерном мире, подразумевая, что все действие будет происходить в реальном времени. Выступая в роли эксперта по пиротехнике, Джейка Бартона, игроку придется и следовать

1600000 квадратных футов нелинейного трехмерного мира, разгадывая головоломки, общаясь с другими персонажами и уничтожая врагов. В финальной версии будут использованы три вида на происходящее, включая два вида от первого лица и один вид сверху. Ко всему этому добавится интересная история, переключаясь с темами из сериала «*X-Files*», более 60 минут диалогов и немало фильмовых заставок, раскрывающих сюжетную линию.

Хотя пока еще рано говорить, оправдаются ли ожидания игроков, можно быть полностью уверенным, что такая уважаемая компания, как **Konami**, выполнит все, что задумала.



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Тема: RPG Бродилка
Издатель: Crystal Dynamics
Выход: Конец 1996 года
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn

Первое впечатление, которое складывается при виде данной игры в действии, можно сравнить лишь с шоком, испытанным после появления *Mortal Kombat*. Здесь объединена знакомая концепция (в данном случае RPG) с морем льющейся крови. Вместо того, чтобы в очередной раз спасать принцессу из рук злодеев, игрок выступает в роли вампира, который пытается снова стать человеком,



между делом, по насущной необходимости, питаясь кровью убитых врагов. Вид на происходящее со времен 16-битной *Zelda* так и не изменился, хотя во всем ощущается присутствие современной технологии: в плавных движениях, крупных персонажах и множестве красок. Кроме искусства владения мечом, в игре Вам придется изучить и впоследствии применять магию, а также огромный арсенал специальных предметов. Множество головоломок, а также возможность превращения в различных демонических созданий, начиная, конечно, с летучей мыши, гарантирует игрокам множество приятных минут, проведенных с игрой. Сама по себе **Blood Omen** довольно сложная и длинная. По словам создателей, чтобы ее закончить, Вам придется затратить не менее 120 часов. Так оно или не так, владельцы **Saturn** и **Playstation** скоро узнают сами.



СКОРО

DUKE NUKEM 3D

Тема: 3D-стрелялка
Издатель: Арогее
Выход: Конец 1996 года
Платформа: Sony Playstation, Sega Saturn

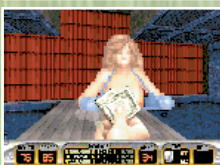
Хотя пока не известна ни дата выпуска, ни компания-издатель данной игры, факт остается фактом, работа по переносу



этой сверхпопулярной игры с компьютера на **Sega Saturn** и **Sony Playstation** идет полным ходом. Эта трехмерная бродилка-стрелялка, которая по мнению многих, получилась более удачной, чем **Quake**, наполнена



во всем тем, что так любят поклонники компьютерных и видеоигр, а именно бесконечным действием, юмором и великолепным управлением. Вы выступаете в роли Дюка Ньюкема, спасителя земли и защитника галактики от злобных инопланетян. Управляя главным героем в полностью трехмерном мире, игроки могут бегать, прыгать, приседать и даже летать. В игре всего 28 разнообразных уровней, каждый из которых заполнен секретами. В вашем распоряжении будут



удовольствие любого.



DOOM

Тема: 3D-стрелялка
Издатель: GTInteractive
Выход: Октябрь 1996 года
Платформа: Sega Saturn

Хотя популярность стрелялок от первого лица и не спадает, вопрос, стоит ли публиковать **Doom** на **Saturn**, пока остается без ответа. Сомнений нет, эта версия имеет все признаки

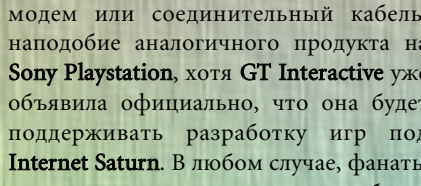


хорошей игры. Приемлемая графика, громкое имя, могут гарантировать большие продажи. Показанная публике на конференции разработчиков программных продуктов для **Sega Saturn**, данная игра,



как ни странно, была закончена еще в меньшей степени, чем подобный ей **Hexen**. Поэтому, что в действительности из себя будет представлять данный продукт: сборник всех игр из серии, либо просто **Doom**, покажет время. Но, скорее всего, владельцев этой приставки будет ждать первый вариант.

Также не ясно, будет ли эта версия поддерживать возможность играть через модем или соединительный кабель, наподобие аналогичного продукта на **Sony Playstation**, хотя **GT Interactive** уже объявила официально, что она будет поддерживать разработку игр под **Internet Saturn**. В любом случае, фанаты



игры будут обрадованы этой новостью.



СКОРО

FINAL DOOM

Тема: 3D-стрелялка
Издатель: Williams
Выход: Октябрь 1996 года
Платформа: Sony Playstation

Для всех любителей **Doom** эта последняя глава из серии великолепных игр в жанре стрелялок от первого лица станет отличным подарком к рождению. Включая в себя множество новых допол-



нительных уровней, а также 30 лучших эпизодов, созданных самими игроками, эта игра, по заверениям ее создателей, должна будет стать достойным окончанием данной серии. Таким образом, владельцы **Sony Playstation** к концу 1996 года будут иметь в своем распоряжении полную коллекцию всех версий этой общепризнанной «классики». Графически игра не претерпела больших изменений, что, в принципе, простительно, потому что она и так пока выглядит лучше, чем на персональном компьютере, с такими характеристиками для **Playstation** штрихами, как падающий на окружающую обстановку свет от выстрелов и плавное движение заднего плана, благодаря встроенной в эту приставку аппаратной поддержки трехмерного изображения. Станет ли **Final Doom** для **Sony Playstation** таким же хитом, как его предшественник, покажет время. Так как в этом году конкуренция между играми в этом жанре на данную приставку как никогда высока.





KING'S FIELD

Тема: 3D-бродилка/RPG
Издатель: ASCII
Выход: Ноябрь 1996 года
Платформа: Sony Playstation

Для тех, кому понравилась первая версия данной игры, объединяющая в себе элементы Doom-подобной бродилки с серьезными аспектами RPG, появление ее продолжения должно стать приятной новостью. Главным отличием King's Field 2 от его предшественника должна стать более качественная прорисовка всех персонажей игры. Теперь, к счастью, Вам будут видны все детали внешности героев, включая и их лица. Количество и разнообразие



врагов также будет намного расширено. Во второй части, кроме привычных шахт, наполненных различными головоломками, Вам придется путешествовать по открытым пространствам и деревням, населенным обычными людьми, с которыми игроки смогут пообщаться. Весь мир King's Field 2 обещает быть намного более обширным, а чтобы не затеряться в нем, Вам будет доступна его карта. Все действие происходит спустя 15 лет после первого путешествия. Основной целью данной игры является освобождение отца главного героя от злого колдовства. Добиться же этого будет возможно, лишь овладев пятью магическими силами, за-



прятанными по всему миру King's Field 2. Эта многообещающая игра должна выйти к ноябрю, так что ждать нового приключения Вам долго не придется.



DRAGON FORCE

Тема: Стратегия/RPG
Издатель: Working Designs
Выход: Октябрь 1996 года
Платформа: Sega Saturn

Одна из самых заметных игр в самом популярном жанре в Японии — стратегия/RPG — наконец-то переведена на более привычный нашим игрокам английский язык. Working Designs давно известна как компания, удачно адаптирующая такие сложные типы игр, чтобы они соответствовали американско-европейским тради-



циям, и есть надежда, что и в этом случае у них все получится. Все действие Dragon Force происходит в магическом королевстве Легендра. Прошло совсем немного времени с момента создания мира, когда демон Мадрак, воспользовавшись отсутствием надзора со стороны богов, начал превращать цветущую страну в ад на земле. Но его действия были замечены Звездным Драконом, который, ценой своей жизни, победил демона, но был недостаточно силен, чтобы навсегда уничтожить врага. Заклучив свою силу в восемь магических сфер, он запрятал их по всей Легендре. Теперь пришло время новым обладателям силы дракона закончить дело и вернуть мир своей земле. Игрокам предоставлена возможность самим выбрать, за кого из восьми правителей им придется играть. И, в зависимости от этого, история

развернется по разному. У каждого правителя свой замок, в котором расположены его войска. С их помощью игроки и смогут захватить Легендру. Битвы между противоборствующими сторонами происходят в реальном времени, при этом общее количество воинов, одновременно принимающих участие в битве, доходит до 200. В результате, в один и тот же момент Вы сможете наблюдать воинов обороняющимися, дерущимися и использующими боевую магию. Кроме этого, такие детали, как формирование альянсов и ведение допросов пленных, добавляють дополнительную глубину в игровой процесс. Ожидается, что на завершение игры потребуется не менее 60 часов, так что остается только ждать, оправдаются ли наши надежды или нет.





CRASH BANDICOOT

Тема: 3D Бродилка
Издатель: Sony
Выход: Конец 1996 года
Платформа: Sony Playstation

После представления миру **Mario 64**, на приставку **Nintendo 64**, в конце прошлого года мир видеоигр наконец-то получил новый жанр — трехмерную бродилку. Сразу было ясно, что на Марио это не закончится. У **Sega** есть **Nights** и в конце концов будет



и трехмерный **Sonic**, а вот **Sony** еще предстоит создать персонажа, с которым можно будет ассоциировать свою приставку. Первоначально эта игра должна была быть выпущена независимой компанией **Universal**

Interactive, однако **Crash Bandicoot** настолько понравился **Sony**, что она купила эксклюзивные права на данный продукт. Однако, если **Mario 64** и **Nights** являются по своей сути действительно революционными играми, **Crash Bandicoot** выступает, скорее, как эволюция жанра, чем-то напоминая полностью полигонную стандартную бродилку. Но, кроме ходьбы слева направо, игрокам также придется на некоторых уровнях путешествовать как бы из экрана или в глубь его. К чести разработчиков игры следует отметить потрясающую графику, однако, как в действительности будет играть данный продукт, пока остается загадкой. В **Crash Bandicoot**,



по заверениям создателей, игроку встретятся практически все отличительные черты хорошей бродилки, перешедшие из 16-битных вариаций этого жанра. Множество секретов, призовых уровней, вместе с довольно продолжительным приключением, могут стать хорошим подарком всем любителям подобных игр.



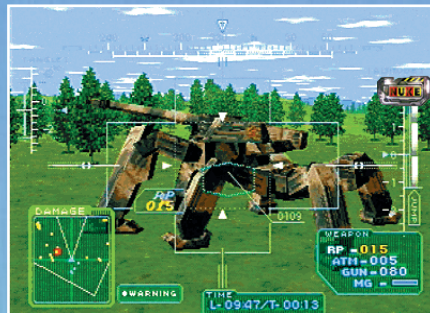
Однако, только время покажет, насколько верен был расчет команды **Sony** на то, что **Crash** сможет стать альтернативой **Mario**.



GUN GRIFFON

Тема: Симулятор роботов/стрелялка
Издатель: Sega
Выход: Октябрь 1996 года
Платформа: Sega Saturn

После короткого и однотипного **Krazy Ivan**, практически любая похожая игра с роботами в главной роли имеет хороший шанс стать популярной. Однако, уже выпущенный в Японии, **Gun Griffon** приятно удивляет отличной полигонной графикой, выполненной на уровне лучших трехмерных игр для компьютера и приставок, с гигантскими взрывами и разнообразными миссиями. Действие игры происходит в 2075 году, когда развязалась гло-



бальная война между Европой и Азией. Этот конфликт разрешается с помощью мобильных гигантских роботов, в кабину одного из которых Вам придется забраться.

Сражения протекают в разное время суток, при различных погодных условиях и в непохожих друг на друга уголках нашей планеты. Что также отделяет **Gun Griffon** от предыдущих попыток в этом жанре, так это вариация заданий, которые нужно будет выполнить игроку. От простого уничтожения всего подряд до охраны особо важных объектов. И хотя данный про-



дукт вряд ли сможет соперничать с **Mechwarrior 2** с позиции симулятора боевого робота, этот недостаток компенсируется великолепной графикой и разнообразным игровым процессом. Несомненно, **Gun Griffon** придется по вкусу практически каждому любителю стрелялок от первого лица.





CONTRA

Legacy of War

Тема: Стрелялка
Издатель: Konami
Выход: Ноябрь 1996 года
Платформа: Sony Playstation, Sega Saturn

Прошло уже несколько лет с того момента, как появилась последняя игра из обширной серии стрелялок под общим названием **Contra**, и, ко всеобщей радости, теперь она выходит на двух основных 32-битных приставках. Главным отличием этой серии от прочих игр можно назвать бесконечное, непрекращающееся действие. Со всех сторон на Вас нападают толпы инопланетян, которых приходится уничтожать в огромных количествах, используя арсенал из различных видов оружия. Кроме этого, на каждом уровне Вам встретится как минимум два, а то и три босса. Размеры и



вид этих инопланетных чудовищ также можно назвать практически торговой маркой Konami, по-настоящему мастеров жанра стрелялок. Графика в игре претерпела огромные изменения, с полностью трехмерными, полигональными монстрами

и фотореалистичным задним планом. Игрокам будет доступен выбор одного из четырех героев, обладающих различными возможностями и видами оружия. Дополнительно ко всему в **Contra-Legacy of War** Вы сможете сыграть вдвоем одновременно. Кстати, именно эта особенность и сделала в свое время **Contra**

такой популярной игрой. И наконец -

нец: Konami обещает добавить к игре стереоскопический эффект, которого можно будет добиться с помощью дополнительных очков. Как же в действительности все вышеописанное будет выглядеть, пока неизвестно, так что запаситесь терпением до ноября, когда мы уже уделим данному продукту намного больше внимания.



HEXEN

Тема: 3D-стрелялка
Издатель: GTInteractive
Выход: Конец 1996 года
Платформы: Sony Playstation, Sega Saturn

В ожидании перевода **Quake** на домашние приставки игроки в скором времени смогут получить великолепную версию чуть менее популярной игры на PC, чем **Doom**, а именно



Hexen: Beyond Heretic. Главным отличием данного продукта



от его предшественников можно считать возможность выбора одного из трех доступных героев: Бойца, Мага или Клерика. Каждый из них обладает определенной тактикой

ведения боя. К примеру, если Ваша стратегия – уничтожить противников издалека, то выбирайте Мага, если Вам больше нравится ближний бой, выбирайте Бойца. Единственным недостатком версии **Hexen** для персональных компьютеров был небольшой



выбор оружия. Возможно, в приставочном варианте он будет увеличен. Но, несмотря ни на что, **Hexen: Beyond**



Heretic обещает стать «хитом» на домашних приставках, таким же, как он стал в свое время на компьютере.



СКОРО

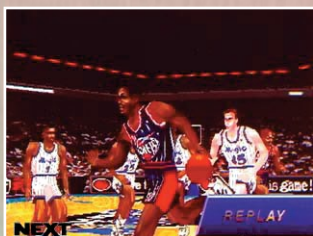
NBA in the Zone 2



Тема:
Издатель:
Выход:
Платформа:

Баскетбол
Konami
Конец 1996 года
Sony Playstation

Как Вы можете заметить, наше обозрение баскетбольных игр назвало первую версию **NBA in the Zone** одной из наиболее предпочтительных. Для тех, кто с нами



остался согласен, **Konami** готовит настоящий подарок к новому году в виде продолжения этой игры. Снова в одном и том же продукте Вы встретите и симулятор, и просто веселую аркадную версию данного вида спорта. Что же будет изме-

нено во второй версии? Во-первых, это графика, которая и раньше была на высоте, теперь будет намного качественней, а движения игроков на поле уже не будут походить на движения роботов. Будут намного продвинуты все аспекты именно



симулятора, с полным списком игроков, команд и прочих атрибутов реальной баскетбольной жизни. Как и в первой части, игроки на площадке будут со временем уставать, что придает особый реализм всему действию. Перечень доступных стратегий и движений игроков будет намного расширен,

так что и так самая свободная в обращении баскетбольная игра станет еще свободней. Кроме всего этого, разработчики обещают дополнить **NBA in the Zone 2** дополнительными двумя мини-играми, в которые Вы сможете поиграть один на один с компьютером или против друга. Обе они



представляют из себя некое подобие обучающей программы по игре в **NBA in the Zone**. Будем с нетерпением ждать, что же на самом деле предложат нам разработчики из **Konami**.



СКОРО

NBA ACTION '96

Тема:
Издатель:
Выход:
Платформа:

Баскетбол
Sega
Ноябрь 1996 года
Sega Saturn

На протяжении продолжительного периода времени владельцы **Sega Saturn** страдали от отсутствия настоящей баскетбольной игры, и вот с приходом **NBA Action** положение обещает немного поправиться. И, хотя с выпуском великолепного хоккея (описанного в этом номере) и еще более качественного футбола, **Worldwide Soccer 2**, доступного пока лишь



Японским любителям видеоигр, уже никто не может сказать, что **Saturn** не может делать спортивные игры, такие же или даже лучшие, чем **Playstation**. **NBA Action** выглядит так же бедно, как и самые первые попытки программистов на эту приставку, быть может чуть-чуть лучше. Полигональные игроки лишены того четкого, реалистичного вида, которым славятся все прочие современные баскетбольные игры. Но что разработчики не смогли сделать с графикой, они обещают компенсировать самой игрой. Теперь у любителей баскетбола появится почти полный контроль за всеми действиями спортсменов на площадке. Под практически каждый бросок приспособлена своя кнопка, вместо того, чтобы компьютер решал, как Вы будете бросать мяч в корзину. Реальные игроки, реальные команды и множество опций обещают много удовольствия от игрового процесса, если не от хорошей графики. Будем надеяться, что в

следующий раз **Sega** по-внимательней отнесется к выбору разработчиков для воссоздания на экране всего азарта этого вида спорта.





WAVE RACE 64™

Тема: Гонки
Издатель: Nintendo
Выход: Ноябрь 1996 года

После продолжительного перерыва, Nintendo представила свою третью игру на Nintendo 64.

В этом произведении от мастера видеоигр, Shigeru Miyamoto, игрокам предстоит сесть за руль настоящего водного мотоцикла. И хотя эта идея и не нова, в данном случае ее создатель обещает включить в игровой процесс элементы реальности, в первую очередь

лучение удовольствия от самой игры, а не от технических возможностей игрового компьютера. Кроме стандартной гонки против компьютерных оппонентов, игра позволит одновременно



законы физики, а так же использовать полностью аналоговое управление водным мотоциклом.

При этом, как и предыдущие игры на данную приставку, Wave Race 64 в первую очередь будет нацелена на по-

участвовать в соревновании двум игрокам, деля экран пополам. Дополнительно ко всему, будет предложена возможность тренировки, когда, гоняясь за дельфином по океанскому побережью, Вы заодно сможете обучиться основным принципам игры.

Графически Wave Race 64 пока выглядит многообещающе, с многочисленными спецэффектами и множеством полигонов, покрытых фотореалистичными текстурами, однако стоит заметить, что Nintendo ранее не была особо знаменита своими гонками, в от-

личие, скажем, от ее конкурента Sega, чьи гоночные симуляторы уже на протяжении нескольких лет задают тон всем остальным. В любом случае стоит поближе рассмотреть данный продукт, после его официального выхода в начале ноября, и, возможно, наше мнение по поводу гонок от Nintendo изменится.



Тема: Стрелялка
Издатель: Konami
Выход: Ноябрь 1996 года
Платформы: Sony Playstation, Sega Saturn



PROJECT OVERKILL



После продолжительного затишья на фронте игр в жанре action Konami подготовила игрокам сюрприз в виде многообещающей стрелялки **Project Overkill**. В ней разработчиками были исправлены многочисленные недочеты, которыми страдали практически все предыдущие попытки программистов. Ближайшими «родственниками» **Project Overkill** можно назвать напугавшую в прошлом году игру *Loaded*, а также компьютерный хит *Crusader: No Remorse*.

Из первой было позаимствовано непрекращающееся действие, а из второй — изометрическая перспектива. Однако перечисленные выше игры страдали одним недочетом. Когда герой подходил, например, к стене, его становилось невидно, что вызывало замешательство у игроков.



Konami, к счастью, нашла способ обойти эту проблему. Теперь, при приближении героя к препятствиям, они становятся полупрозрачными. Маленькая деталь, но именно такие мелочи и рожают хорошие игры.

Что касается самого игрового процесса, то здесь все идет по давно известной формуле: убей, или убьют

тебя. В **Project Overkill** насчитывается более 40 миссий, несколько видов оружия, а также, скорее всего, будет присутствовать возможность выбора одного из четырех героев.

Создатели обещают снабдить игру множеством секретных уровней, а также интерактивной звуковой дорожкой. После убийства врага он не исчезнет как во всех остальных играх этого жанра. Вы сможете увидеть следы своей работы на мертвых телах и обилие крови на окружающей обстановке.

На каждом уровне Вам предстоит найти определенные предметы, без которых невозможно продвинуться дальше в игре. Персонажи в **Project Overkill** отнюдь не положительные герои. Все что им нужно, так это побольше пострелять и оставить после себя кучу трупов. Каждый из них представляет различные расы, и обладает определенными сильными и слабыми сторонами.



Отсутствие прямолинейной истории гарантирует наличие некоторого разнообразия и свободы для игроков. Фактически, достигнуть конечной цели в данном продукте можно совершенно различными путями, причем для этого совсем и не нужно проходить все уровни в игре. Так что нам всем остается просто дожидаться финальной версии, чтобы проверить на деле, действительно ли она так хороша, как о ней говорят создатели.



Секреты

Return Fire Time Warner

Коды уровней.

Для одного игрока.

- Уровень 2 — Зонт, Птица, Бабочка, Цветок.
- Уровень 3 — Лицо, Чашка, Заяц, Зонт.
- Уровень 4 — Заяц, Зонт, Птица, Птица.
- Уровень 5 — Цветок, Зонт, Заяц, Чашка.
- Уровень 6 — Птица, Чашка, Бабочка, Мишка.
- Уровень 7 — Мишка, Мишка, Клевер, Птица.
- Уровень 8 — Заяц, Чашка, Зонт, Сердце.
- Уровень 9 — Клевер, Бабочка, Птица, Сердце.
- Уровень 10 — Сердце, Бабочка, Чашка, Сердце.
- Уровень 11 — Зонт, Зонт, Птица, Цветок.
- Уровень 12 — Цветок, Чашка, Клевер, Бабочка.
- Уровень 13 — Сердце, Зонт, Клевер, Сердце.
- Уровень 14 — Заяц, Лицо, Цветок, Клевер.
- Уровень 15 — Заяц, Лицо, Мишка, Птица.
- Уровень 16 — Цветок, Зонт, Птица, Заяц.
- Уровень 17 — Цветок, Мишка, Сердце, Зонт.
- Для нескольких игроков.
- Уровень 2 — Бабочка, Зонт, Мишка, Сердце.
- Уровень 3 — Мишка, Заяц, Цветок, Клевер.
- Уровень 4 — Зонт, Сердце, Клевер, Цветок.
- Уровень 5 — Зонт, Мишка, Заяц, Сердце.
- Уровень 6 — Чашка, Птица, Бабочка, Цветок.
- Уровень 7 — Сердце, Цветок, Клевер, Заяц.
- Уровень 8 — Сердце, Мишка, Заяц, Сердце.
- Уровень 9 — Мишка, Заяц, Клевер, Цветок.
- Уровень 10 — Бабочка, Лицо, Зонт, Клевер.
- Уровень 11 — Мишка, Цветок, Лицо, Цветок.
- Уровень 12 — Чашка, Мишка, Цветок, Зонт.
- Уровень 13 — Сердце, Птица, Цветок, Клевер.
- Уровень 14 — Лицо, Птица, Клевер, Чашка.
- Уровень 15 — Чашка, Птица, Клевер, Мишка.
- Уровень 16 — Зонт, Чашка, Птица, Цветок.
- Уровень 17 — Лицо, Мишка, Заяц, Цветок.
- Уровень 18 — Клевер, Клевер, Клевер, Клевер.

А вот еще несколько полезных кодов:

Неограниченное топливо:

80082016 013F

800EC21A 002C

Неограниченная аммуниция:

80082030 0096

80082040 0032

800EC236 0026

Неограниченная энергия:

80082022 8000

Неограниченное количество жизней:

800A3CDC 0303

800A3CDE 0303

Возможность ездить по воде:

80082044 67DC.

GEX Crystal Dynamics

Мы уже публиковали коды к этой игре в предыдущих номерах нашего журнала. Но в этот раз мы узнали еще один, который перекинет Вас сразу к финальной битве.

PZYPRXYL

Adidas Power Soccer Sony

Чтобы матч комментировала женщина, введите следующий код. Войдите в меню опций, выберите опцию аудио, встаньте на **Commentary** и нажмите одновременно \square и \bigcirc . Если код сработал, то Вам предложат на выбор французский или немецкий язык, а также комментатора-девушку, которая абсолютно несведуща в футболе. Она будет высказывать свою точку зрения на происходящее. Это, конечно, не повлияет на Ваш профессионализм, но сделает игру более интересной.

Road Rash Electronic Arts

Если Вам вдруг захочется пройтись по трассе пешком без мотоцикла, то следующий код поможет это сделать.

Для того, чтобы избавиться от мотоцикла, полностью остановите его на трассе и нажмите \uparrow +L1+R1. Теперь Вы сможете немного порыскать по округе, вдруг найдете что-нибудь интересное.

Loaded Gremlin Interactive

В этой игре Вы можете играть за шесть различных персонажей. Один из них — **Pogo**. Следующий код позволит Вам сыграть за него.

На экране выбора персонажей нажмите и держите L1, L2, R1, R2. Нажмите одновременно **Start** и **Select**. Если код сработал, то голос сообщит Вам об этом, и на экране появится Pogo.

Worms Ocean

Если Вы хотите вести сражения на новом ландшафте, то следующие коды помогут Вам.

В начале игры, когда генерируется ландшафт, нажмите кнопку **X**. Теперь при помощи стрелок **↑** и **↓** выбирайте буквы и цифры. При помощи стрелки **⇒** Вы можете перейти к следующей цифре. Введите таким образом код ландшафта и нажмите кнопку **X**.

Коды ландшафтов:

00956 — Desert Storm

29726 — Low Bridge

46463 — Martianscape

57805 — Another

Martianscape

70345 — Lollipop?

97155 — Three's A Crowd

149147 — Kill Smiley

208041 — Alternate Jungle

326576 — Crowded

Alienscape

436642 — Hell

4802043 — A Bridge Too Far

5154527 — Lollipop Bridge

7007230 — Snow Joke

7841228 — Beach

13410325 — Life's A Beach

23418990 — All Beached Up

39054687 — Beach Weather

56439996 — The Tide is High

62332782 — Forestscape

77004498 — Alienscape

99426730 — Cliffs of Hell

203953110 — Alien Bridge

223981979 — Christmas Time

309072302 — Jungle Island

635199159 — Cliffs And Lake

733737544 — Another

Alienscape

742182075 — Another

Forestscape

954338916 — Bless You

1408066876 — Another

Candyscape

3329407250 — Snorkel Island

7373888390 — Fires Of Hell

8902118313 — Jungle

CHEZZY — Hollow Mountain

THORAHIRD — Dig

Carefully

А вот еще несколько кодов ландшафтов, которые заставят Вас улыбнуться:

33926

70345

80765

304768

4802043

7267896

37637177

43629833

223981979

903172603

6786876866

7373888390

BRITISH

KIG IS COL

DOOM SUCKS

WORMS RULE

Lone Soldier Testar Electronic Studios

Чтобы активировать следующие коды, поставьте игру на паузу и просто введите код.

↑, ←, ○, △, ↑, ← — режим Бога.

↓, ⇒, ○, △, ↓, ⇒ — пропуск любого уровня.

⇒, ↓, ○, △, ↑, ⇒ — все оружие и амуниция.

Battle Arena Toshinden 2 Playmates Interactive

Чтобы убрать все показатели состояния игроков с экрана, введите следующий код. Во время любого матча поставьте игру на паузу, нажмите и держите **△, ○, □, ×** и дважды нажмите **Select**. Однако, теперь Вы сможете определить состояние своего здоровья только «на глаз».

Arcade's Greatest Hits Williams

Меню секретных опций.

Меню секретных опций доступно в любой игре из этой серии. Просто введите следующий код.

Во время игры нажмите и держите кнопки **L1** и **L2**, а затем нажмите одновременно **SELECT** и **START**. Должен появиться экран с показателями. Нажмите кнопку **X**, чтобы попасть на экран опций. Здесь Вы сможете установить уровень сложности, количество жизней, а также много других полезных вещей. После того, как выбрали все, что Вашей душе угодно, просто нажмите **Start**, чтобы вернуться к игре.

The Need For Speed Electronic Arts

Коды трасс:

Трасса 1 — **WRDRTY**

Трасса 2 — **ZDPBWN**

Трасса 3 — **MTQRZP**

Трасса 4 — **JVPZLL**

Трасса 5 — **ZYMNLH**

Трасса 6 — **WMRPGZ**

Lost Vegas — **YXGSJJ**

Трасса 8 — **KJPQND**

Трасса 9 — **SDQWCG**

Трасса 10 — **SLZXDH**

Трасса 11 — **SPZDFX**

Трасса 12 — **ZVGRGX**

Трасса 13 — **XJHVCK**

Twisted Metal Sone CE.

Чтобы вызвать список врагов, нажмите **Start + X** в любое время во время игры. Чтобы убрать список, опять нажмите **Start + X**, и он исчезнет с экрана.

Puzzle Bubble 2 Acclaim

На экране выбора (с game start, time attack, и т. д.) введите **R1, ↑, L2** и **↓**. Теперь у Вас есть модифицированная версия первоначальных уровней.

Секреты

X-Men — Children of the Atom **Capcom**

Секретные герои.

Данные коды должны быть введены на экране выбора героя (Character Select).

Чтобы играть за Акуму, передвиньте иконку выбора героя на **Spiral** и подождите 3 секунды. Затем передвиньте иконку на следующих героев, но уже не останавливаясь: **Silver Samurai**, **Psylocke**, **Colossus**, **Iceman**, **Colossus**, **Cyclops**, **Wolverine**, **Omega Red** и **Silver Samurai**. После того, как Вы вернулись к **Silver Samurai**, подождите 3 секунды и нажмите одновременно **A+C+Z**. Если код был введен правильно, то появится картинка Акумы.

При игре вдвоем, для второго игрока (чтобы играть за Акуму) необходимо ввести следующий код: поставьте иконку на **Storm** и подождите 3 секунды. Теперь двигайте иконку на **Cyclops**, **Colossus**, **Iceman**, **Sentinel** (нажмите один раз **↵**, чтобы перейти к **Sentinel**), **Omega Red**, **Wolverine**, **Psylocke**, **Silver Samurai** и **Spiral**. Подождите на **Spiral** 3 секунды и нажмите **A+C+Z**.

Чтобы играть за **Juggernaut**, введите код для игры Акумой вторым игроком. Затем после боя выберите «продолжить» и на экране выбора игрока нажмите дважды **↑/↵**. **Juggernaut** должен появиться, если код введен правильно.

The Horde **Crystal Dynamics**

Для некоторых эта игра может показаться достаточно сложной. В помощь Вам мы продолжаем публиковать коды к этой игре.

Переход на следующий уровень: **↓, A, ↵, ↵, ↓, A, A, ↵**.

30000 монет: **↵, A, A, B, ↵, A, ↵, ↓**.

Увеличение скорости вдвое: **B, ↵, A, B**.

Неуязвимость: **B, ↑, ↵, ↓, A, ↓, A, ↵**.

Panzer Dragoon II Zwei **Sega**

Если Вам надоело летать на драконе, да и вообще осточертело играть, то этот код поможет покончить жизнь самоубийством.

Просто во время игры одновременно нажмите и держите **Левый** и **Правый Шифт** и **A+B+C**.

ESPN Extreme Games

Дополнительные деньги в первой гонке.

Введите пароль **229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 031** и проедьте первую трассу (**Utah**), выбрав **Paul Dillon** своим героем.

Теперь, когда Вы попробуете купить что-либо, то у Вас будет 1110 долларов.

Денежный уровень.

Если на денежном уровне Вы не пропустите ни одни ворота, то попадете на призовой уровень с воротами в \$ 5 и \$10. Это шанс заработать кучу денег.

Последняя гонка.

Введите код на экране паролей: **254, 071, 216, 094, 085, 085, 177, 113, 104**. Теперь Вы начнете игру только с одной трассой в Сан-Франциско.

Digital Pinball

Просто введите эти коды на экране с надписью «Press Start», и они будут активированы.

Кредиты: **C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ↓, ↓**.

Странные числа: **X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ↑, ↑**.

Звук: **X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C**.

Плазма: **↑, ↑, ↓, ↓, ↵, ↵, ↵, ↵, B, A, X**.

Worms

Все оружие.

Войдите в опцию выбора оружия и сдвиньтесь с опции «Exit». Теперь нажмите **C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z**.

Теперь Вы должны получить доступ ко всем видам оружия, включая банановые бомбы.

Gex

Чтобы ввести эти коды, поставьте игру на паузу, затем нажмите и держите **Правый Шифт**. Теперь введите код.

C, ↵, ↑, ↵, ↵, ↓, ↓ — Показывает кредиты.

Start, ↵, ↵, ↓, ↵, ↑, ↑, A, ↵, ↵ — Пропуск уровня.

↵, X, ↑, ↵, A, ↓, Start, ↵, ↵, ↓ — Супер скорость.

↓, ↑, Start, ↵, ↵, ↓, ↑, ↵, ↑ — Высокие прыжки.

Mortal Kombat 2

Когда появится история, в самом начале быстро нажмите **↓, ↑, ↵, ↵, A, ↵, ↵, B, Y, C**.

Так Вы получите доступ к новому меню, которое находится внутри главного меню и очень Вам пригодится.



Приобретайте в магазинах Game Land

САТТЕЛЛАЙТ 2000

Destination D5-200

ПроцессорPentium 200 MHz
Оперативная Память32MB SDRAM
Жесткий диск2,5GB IDE
Кэш256K SRAM
ШинаPCI
Видео картаSTB 2 MB VRAM с Тюнером
и возможностью подключения
кабельного телевидения
CD-ROM драйвер8x EIDE
Звуковая карта16-Bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
ДинамикиHigh-Fidelity Sound System
Монитор31" MAG, трубка Hitachi
Факс-Модем28800 Telepath
Системный блокDesktop 7-bay
КлавиатураWireless Keyboard w/integrated EZ Pad
МышьWireless Mouse remote w/integrated
track ball Four-channel receiver
Операционная системаWindows 95 & Destination Software
\$7'470

Family PC P5-120

ПроцессорPentium 120 MHz
Оперативная Память16MB EDO
Жесткий диск1 GB
ШинаPCI
Видео карта2MB SGRAM
CD-ROM драйвер8x EIDE
Звуковая картаSound Blaster 16
Динамики активныеACS40
МышьMS Mouse 2.0
Монитор15" 0.26 Crystal Scan
Модем33600 Telepath
Системный блокMini Tower Case
Клавиатура104+ Keyboard
Операционная системаWindows 95
\$3545

Professional PC P5-166

ПроцессорPentium 166 MHz
Оперативная Память16 MB SDRAM
Жесткий диск2 GB EIDE
Кэш256K SRAM
ШинаPCI
Видео карта2MB MDRAM
CD-ROM драйвер8x EIDE
Динамики активныеACS40 и Subwoofer
МышьMS Mouse 2.0
Монитор17" 0.26 Vivitron
Системный блокMini Tower Case
Клавиатура104+ Keyboard
Операционная системаWindows 95
\$4105

Workstation System XL G6-200

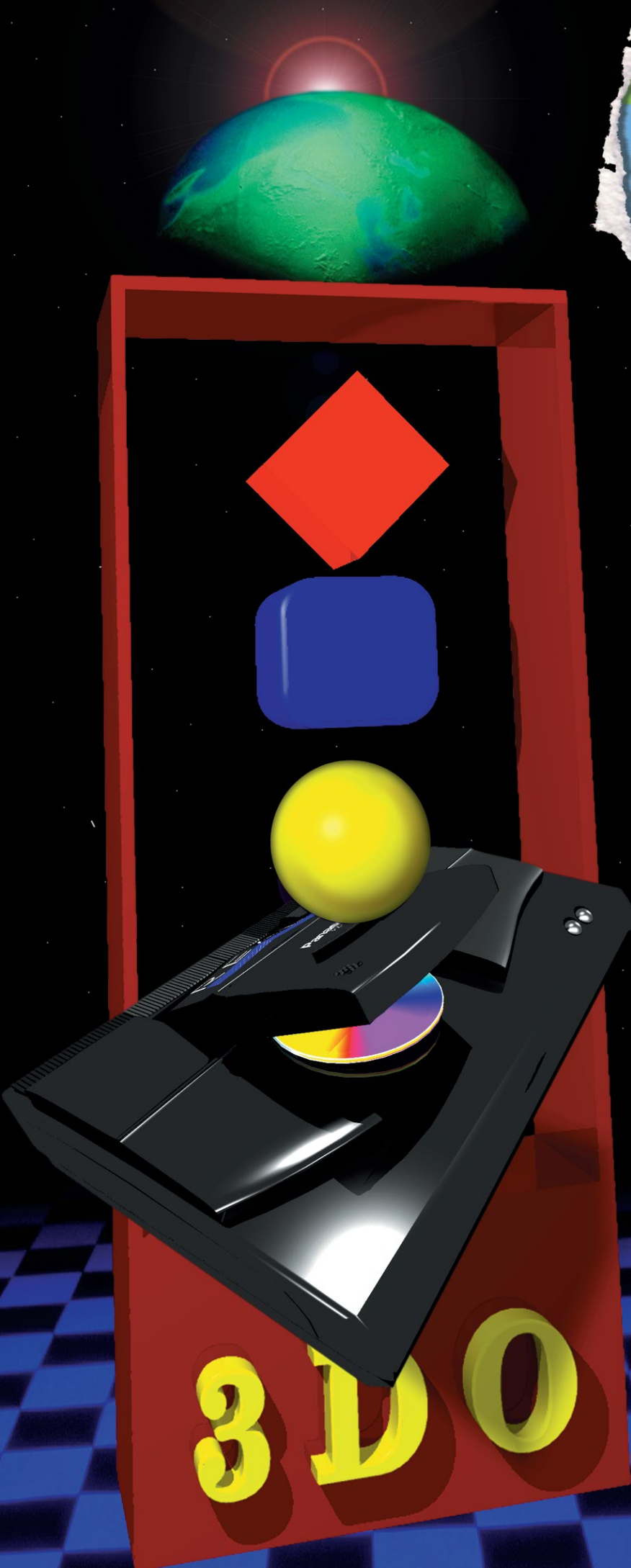
ПроцессорPentium PRO 200 MHz
Оперативная Память32MB EDO, 256KB Internal Cache
Жесткий диск3 GB EIDE
ШинаPCI
Видео картаMatrox MGA, 2MB WRAM
Звуковая картаEnsonig Sound Card
Динамики активныеACS400 w/Subwoofer
Факс/Модем28800 Telepath
CD-ROM драйвер8x IDE
CD-Recordable4x Read/2x Write w/SCSI Controller
Монитор17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блокTower Case
МышьMS Mouse 2.0
Клавиатура104+ Keyboard
Операционная системаWindows 95
\$5935

Family PC P5-200

ПроцессорPentium 200 MHz
Оперативная Память32 MB SDRAM
Кэш256K SRAM
Жесткий диск2 GB EIDE
ШинаPCI
Видео карта2MB MDRAM
CD-ROM драйвер8x EIDE
Звуковая картаEnsonig Sound Card
Динамики активныеACS40
МышьMS Mouse 2.0
Факс/Модем33600 Telepath
Монитор17" 0.26 Vivitron
Системный блокMini Tower Case
Клавиатура104+ Keyboard
Операционная системаWindows 95
\$4655



ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО



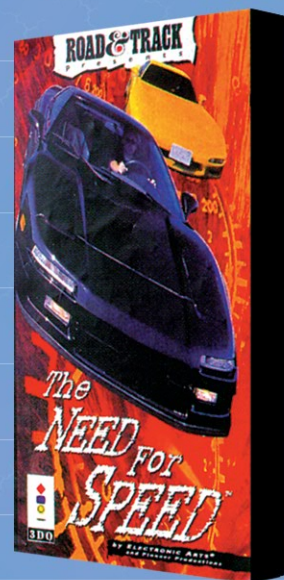
Что бы не говорили некоторые критики, **The Need for Speed** на 3DO является одной из самых удачных игр на тему гонок за всю историю видеоигр. Объединяя в себе некоторые аспекты серьезного симулятора и достаточное количество безумного веселья с игровых автоматов, наподобие не менее увлекательной аркадной гонки **Daytona USA** от SEGA, **The Need for Speed** для 3DO стоит немного в стороне от всей прочей продукции в этом жанре.

Безусловно, это произведение не сразу заявляет о себе, несмотря на великолепную графику. С первого взгляда **NFS** кажется слишком медленной, чтобы быть интересной, однако стоит провести с ней чуть побольше времени, и Вы поймете всю ее прелесть. Вместо того, чтобы безумно нестись по трассам на невероятно высокой скорости, Вам предлагается сесть в **РЕАЛЬНЫЙ** автомобиль, прокатиться по **РЕАЛЬНЫМ** дорогам на **РЕАЛЬНОЙ** скорости. К чести разработчиков также можно отнести и соответствующее настоящей машине управление. Оно не легкое, не сложное, просто непохожее ни на одну из ранее созданных игр этого жанра. Все вместе это создает то неподражаемое ощущение полного реализма, которое отсутствует почти во всех приставочных гонках.

Что же представляет из себя данное произведение, игра, ставшая уже классикой на любой платформе? Впервые, Вам предоставлена возмож-



The Need for Speed



Тема: Гонки
Издатель: Electronic Arts
Оценка: 5

ность выбрать одну из восьми супер машин, включающих в себя такие известные модели, как **Lamborghini Diablo**, **Dodge Viper**, а также более обыденные Мазды и Тойоты, и сразиться с компьютером или побить свой рекорд на одной из трех великолепно продуманных трасс, а именно в большом американском городе, в альпах и, наконец, на тихоокеанском побережье. Каждая трасса представляет собой набор из трех постоянно усложняющихся участков, на которых кроме Вас также находятся и другие, случайные машины, не говоря уже о полиции, которая не пропустит случая Вас арестовать за превышение скорости. Когда же нельзя избежать столкновения, наступает кульминационный момент всей игры, а именно сцена аварии. Машины при этом совершают невероятные полеты, заканчивающиеся, обычно, видом разбившейся и дымящейся дорогой игрушки. В зависимости от выбранного Вами уровня сложности, количест-

во попыток прохождения трассы различно, но в случае, если игроку удастся пройти определенное расстояние без единого столкновения, то это число возрастает. Также, легкий и средний уровни сложности предлагают управлять машиной с автоматической коробкой передач, а на сложном уровне Вам придется также вовремя переключить скорость.

Чтобы еще больше продлить наслаждение от зрелища красивой аварии, можно заново просмотреть всю гонку или отдельные ее фрагменты сколько угодно раз. Кроме этого, находясь уже на самой трассе Вы можете в любой момент поменять вид на происходящее, а именно применить вид из кабины автомобиля или с двух разных точек зрения, над машиной. В любом случае, управление в игре будет практически идеальным.

Что также особо выделяет эти гонки, так это отличный искусственный интеллект противника и полицейских на дороге. Так что, даже если трассы и не меняются, каждый раз Вас поджидает какой-нибудь новый сюрприз. Кроме этого, **The Need for Speed** поддерживает применение штурвала «**Flightstick Pro**».

В общем, в случае с **The Need for Speed** на 3DO мы имеем практически безупречный продукт, с которым все остальные гонки на эту приставку просто не могут сравниться по любым критериям, игру, которую должен иметь каждый владелец 3DO.





SCRAMBLE COBRA

Тема: Леталка/Стрелялка
Издатель: Panasonic
Оценка: 4

После великолепно сделанной стрелялки **Shock Wave 2** довольно трудно воспринимать другие подобные игры, автоматически не сравнивая их. И хотя это сравнение явно будет не в пользу «Кобры», с ее менее качественной графикой и плохим управлением, но этот японский вариант **Shock Wave** всё-таки умудряется занять довольно приличное место в библиотеке игр на 3DO. Используя похожие принципы построения игры, **Scramble Cobra** в этот раз сажает игрока в кабину боевого вертолета. Нельзя сказать, что эта игра хоть чем-то напоминает симулятор, кроме, быть может, самих заданий, когда Вы свободны выбирать свою собственную тактику и маршрут передвижения. Однако, фиксированная высота полета убирает один из элементов реализма. С другой стороны, это позволяет получить удовольствие от продукта любому, даже только начинающему любителю видеоигр. А если принять во внимание 12 разнообразных миссий, из которых состоит игра, то можно сказать, что **Scramble Cobra** — достаточно интересное, хотя и не идеальное предложение любителям леталок-стрелялок.

После просмотра фильмовой заставки перед миссией следует описание Ваших обязанностей и советы по тактике. Большинство заданий включают в себя защиту каких-либо объектов от нападения врага, цель же остальных заданий — найти противника и уничтожить. За всем происходящим Вы будете наблюдать непосредственно из кабины вертолета. Перед Вами всегда будет находиться радар. При появлении на экране объектов, которые нужно уничтожить, загорается значек самонаводки ракеты.

После попадания в цель происходит гигантский взрыв,

на который приятно посмотреть. Кроме самонаводящихся ракет, вторым типом вооружения выступает огнемёт, которым Вы можете уничтожить мелкие цели.

Что действительно расстраивает, так это слишком неточное управление и вообще общее ощущение недоделанности. И если к довольно примитивной на первый взгляд графике со временем привыкаешь, то невозможность вовремя остановиться и с первого раза правильно направить вертолет приводит к тому, что в игру становится невыносимо сложно играть. Но, в конце концов, было бы желание.

Подводя итог, можно заметить, что другой реалистичной вертолетной стрелялки для этой приставки просто нет, так что если Вы давно мечтали побывать в кабине вертолета, то другой возможности пока не существует.





KINGDOM™

The Far Reaches™



Тема: Приключения
Издатель: Interplay
Оценка: 3

Идея построения приключенческой игры на основе множества видеофрагментов в последнее время стала очень популярной. Великолепным примером тому может служить Phantasmagoria, занимающая верхние строчки в хит-парадах многих стран. Однако, при использовании похожей технологии, **Kingdom: The Far Reaches** вряд ли произведет большое впечатление на игроков. Кроме того, что она использует мультипликационные ролики, в стиле рисованных телесериалов, детскую сказочную тему, а также множество англоязычной речи, которую с первого раза часто не могут понять сами англичане, эта игра умудряется преподнести все это на самом низком техническом уровне. История обычна, как никогда, с главным героем, путешествующим по пяти частям королевства, в поисках пяти амулетов, чтобы в конце концов одолеть злого волшебника. Это путешествие протекает как серия объединенных между собой видеофрагментов, заканчивающихся статичной сценой, где, с помощью курсора, Вы будете разрешать простейшие головоломки, рассчитанные на детей младшего школьного возраста.

И хотя игроки вроде бы могут посетить различные места в произвольном порядке, попробуйте зайти туда, не выполнив предварительно определенное задание, или не взяв с собой определенный предмет, и Вы тут же умрете. Таких

«смертей» на Вашем долгом пути будет более чем достаточно. К сожалению, подобный подход полностью убивает всю прелесть свободного путешествия, заставляя игроков следовать заранее созданному, причем не самому интересному сюжету. Само же королевство не отличается огромными размерами, делая и без того легкую игру еще легче, а значит, короче. Что же касается графики в игре, то она находится на самом среднем уровне. Анимация в видеофрагментах достаточно впечатляет, но все это испорчено их плохим качеством, больше напоминающим самые первые попытки программистов в создании подобных игр на 3DO. К примеру, после каждой верно разрешенной головоломки приходится ждать несколько секунд, пока не начнет прокручиваться следующий видеофрагмент. И так на протяжении всей игры.

Быть может, единственным приемлемым качеством может послужить тот сказочный настрой, который все-таки удалось поддерживать создателям **Kingdom: The Far Reaches** на протяжении всей игры. И если Вам действительно хочется сесть за игру вместе с ребенком, одновременно разгадывая простые головоломки и наблюдая за приключениями мультипликационного героя, не забыв при этом все переводить на русский язык, то другого такого продукта Вам больше не найти. Однако всем остальным игрокам можно смело пропустить эту немного странную игру, Вы ничего не потеряете.



95





STREET FIGHTER II

Некоторое время назад одно только имя **Street Fighter** могло гарантировать огромный успех вне зависимости от платформы. И вот, **Panasonic** для поддержки продаж своей приставки в Японии и в остальном мире заказал мастерам двухмерных драк из **Capcom** создать эксклюзивную версию своей сверхпопулярной игры. К счастью, инвестиции себя оправдали, и владельцы **3DO** получили в свою библиотеку великолепную, хотя на сегодняшний день немного устаревшую по своему виду, игру. Пусть **Super Street Fighter 2 Turbo** не является последним достижением в видеоиграх, но лучших драк для этой платформы до сих пор создано не было.

Что же делает этот продукт таким особенным? Во-первых, это наибольшее из всех игр серии количество доступных игроков, каждый из которых имеет свой собственный стиль. Во-вторых, неподражаемый образ, удачно перенесенный из традиционных японских комиксов и мультипликационных фильмов. Анимация игроков, хотя и ограниченная сравнительно небольшой оперативной памятью приставки, вызывает заслуженное одобрение.

А самое главное, в **Super Street Fighter 2 Turbo** присутствует наиважнейшая часть любых драк, без которой любая игра этого жанра становится невыразительной и просто плохой. А именно — это очень точный контроль за бойцами на экране. Правда, стоит отметить, что играть на стандартном джойстике не совсем удобно, так как в данном продукте активно используются целых шесть кнопок. Поэтому, если у Вас есть возможность приобрести шестикнопочный джойстик, Вы за это сами себя потом поблагодарите.

Кроме стандартных опций, при-

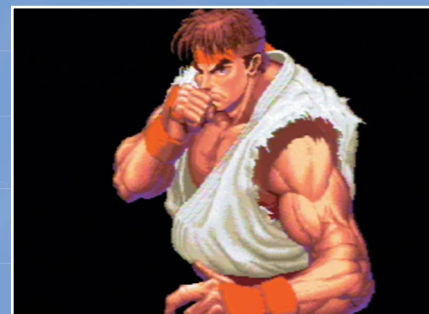
Тема: Драки
Издатель: Capcom/Panasonic
Оценка: 5 -

сутствующих во всех драках, таких, как выбор уровня сложности, продолжительности схваток и т.п., игроки могут провести бой на трех различных скоростях.

Являясь последней частью серии, **Super Street Fighter 2 Turbo** обладает еще одной особенностью, перешедшей впоследствии в другие драки от **Capcom**, — индикатором суперприемов.

После проведения необходимого количества специальных атак этот индикатор заполнится, и игроки смогут применить действительно суперприем, результат действия которого распространяется практически на весь экран. И хотя все это выглядит не так захватывающе, как, скажем, более реалистичные трехмерные драки для других приставок, во всем виден тот неподражаемый стиль, которым всегда был славен **Street Fighter**.

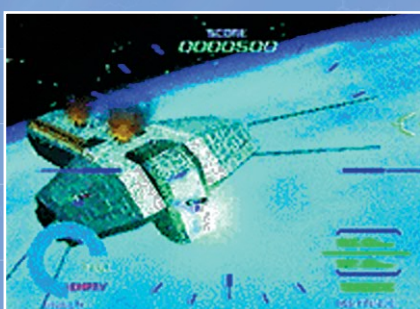
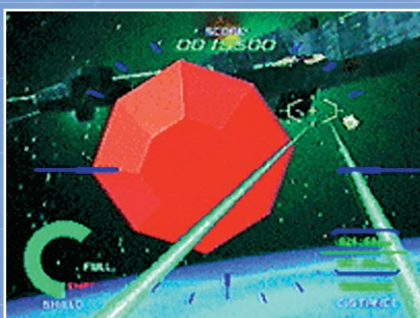
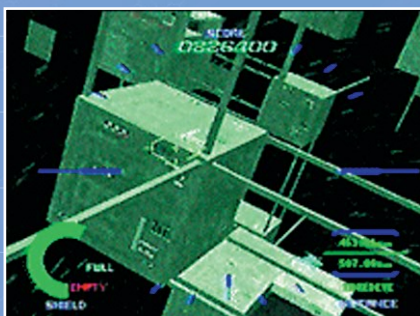
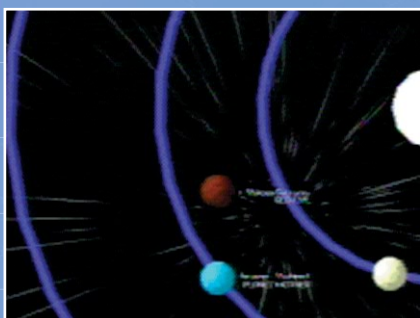
Однако, если Вы ждете действительно чего-то, что могло бы сразу восхитить, то попробуйте поискать это в других играх. Как бы ни был хорош **Street Fighter**, его время, к сожалению, уже прошло. Сегодня он может послужить разве что как достойное дополнение к Вашей коллекции, не предлагая ничего нового для 32-битной приставки, но представляя все это на очень высоком профессиональном уровне.



STARBLADE™



Тема: Стрелялка
Издатель: Namco/Panasonic
Оценка: 4



В начале 90-х годов, когда о полноценной трехмерной графике в играх еще только можно было мечтать, **Namco** выпустила одну из, быть может, самых своих эмоционально насыщенных игр на игровых автоматах. Взяв за основу классическую тему «инопланетяне нападают на землю» и позаимствовав немного от «Звездных войн» Д.Лукаса, они превратили стандартную, в то время, стрелялку слева направо в великолепную, почти трехмерную игру. Согласен, сегодня вторая половина 90-х годов, и такой подход к игровому процессу уже не в моде, но если смотреть объективно, то **Starblade**, на самом деле, мало чем отличается от, скажем, **Virtua Cop**, и уж конечно играется на много веселее, чем версия **Rebel Assault** для 3DO.

Сразу скажу, что игра во многом напоминает **Burning Soldier**, которая также описана в нашем журнале, с тем же подходом к игровому процессу, когда игрок управляет только прицелом, хотя в нее может играть только один человек. Дело на сей раз происходит в далеком космосе, где медленно и угрожающе движется к Земле механическая планета под названием Красный Глаз. Она имеет мощное силовое поле, способное отразить оружие любой силы, но и недостаток — в одном месте внутри может прорваться небольшой космический корабль. Таким образом, своими удачными действиями Вы можете уничтожить планету изнутри.

Играть в **Starblade** Вы можете в двух видах. С классической, простой полигоновой графикой, и в режиме, специально созданном для данной приставки, когда на полигоны нанесены текстуры.

В Вашем распоряжении только лазерное оружие и навигационный компьютер, которым Вы не управляете.

Попадание в Ваш корабль уменьшает его защитное поле, что приведет в конце концов к неизбежной гибели. Постарайтесь отстрелять как можно больше врагов, причем сначала ведите огонь по наиболее опасным. Зная, что уничтожить инопланетян раз и навсегда можно, взорвав ядерный реактор Октопус в центре планеты, Вам предстоит выполнить семь сложнейших миссий. Сначала необходимо отбить атаки врага в поясе астероидов, затем Вы попадаете в метеоритное поле, которое заминировано. Далее игрок увидит огромный вражеский корабль, который охраняет большое количество вражеских сил. Пробив их сопротивление, попадаете на поверхность планеты, где тоже никто не даст жить спокойно. Успешно пройдя эти четыре миссии, Вы попадете внутрь Красного Глаза, где будете сражаться с элитными силами противника. Далее, при удачном стечении обстоятельств, Вы попадете в самый центр планеты, где и находится главный реактор, взорвав который, спасете мир от нашествия злобных инопланетян. Но и на этом игра не заканчивается. Игроку предстоит также уничтожить их главный корабль.

Еще раз хочется подчеркнуть, что при отсутствии сложного сюжета и фактического управления кораблем, игра имеет прекрасную графику, хорошее управление и стереозвук, которые создадут в квартире полное ощущение космического боя.



97





theme PARK™

Тема: Стратегия
Издатель: Electronic Arts
Оценка: 5-

Еще один представитель многочисленной армии стратегических игр для персонального компьютера совершил удачный переход на домашнюю приставку. Являясь одним из нетипичных вариантов экономической игры, **Theme Park** предлагает игрокам погрузиться в строительство и эксплуатацию своего собственного парка развлечений. К большой радости, в игре был учтен каждый аспект этого бизнеса. Все жизненные реалии, включая даже ведение бухгалтерского учета, не остались без внимания разработчиков. Действие игры начинается с того, что Вам предоставляется в аренду участок земли под создание парка развлечений, на котором Вы начинаете свою деятельность с постройки самых недорогих аттракционов, дорожек и магазинов. Конечной же целью игры является постройка самого прибыльного парка в мире. Этого можно достигнуть, к примеру, продав свое детище, а затем основав свой новый парк на более выгодном участке земли, начав снова с нуля, но уже с большей финансовой отдачей. Игра продолжается до тех пор, пока земля не будет застроена парком, приносящим наибольший доход — самая дорогая земля. По мнению многих, достичь такого практически невозможно, так что, быть может, именно Вы сможете опровергнуть данное утверждение.

На работу парка влияет огромное количество мелочей, складывающихся в постоянную головную боль. Вам потребуется правильно подобрать рабочих, строящих и обслуживающих

парк, успешно расположить аттракционы и магазины. Также игрокам предоставлена возможность развивать транспортную систему, которая поможет доставить в парк толпы посетителей. Нельзя также забывать, что центры развлечений посещают различные по своему поведению люди, включая как порядочных граждан, так и местных хулиганов. Последние будут постоянно мусорить и ломать все на своем пути. Тут уж Вам решать, кого нанять больше: полицейских или уборщиц.

Если же Вы, не дай бог, перегрузите персонал работой, то ждите неминуемой забастовки.

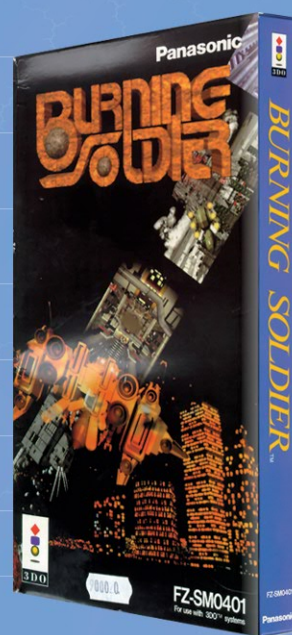
Не забудьте про то, что аттракционы ломаются, а в магазинах заканчивается товар.

Один из главных факторов привлечения посетителей — внешний вид и обустроенность хозяйства. Для этого предусмотрена возможность постройки фонтанов, башен обозрения, посадки деревьев и даже постройка общественных туалетов. В общем, ничто не было забыто при создании **Theme Park**.

Графика в данном продукте, хотя и упрощенная, выглядит достаточно приятно, то же можно сказать и о музыкальном сопровождении. Лишь один аспект немного расстраивает. **Theme Park** требует слишком много памяти для сохранения результатов Вашей деятельности. Кроме этого, особенно и не на что пожаловаться. Так что наслаждайтесь одной из немногих качественных стратегических игр на Вашу приставку.



BURNING SOLDIER



Тема: Стрелялка
Издатель: Panasonic
Оценка: 4-

Название этой игры, в принципе, ни о чем не говорит, но Вы уже, наверное, догадались, что действие будет происходить в космосе, где только Вы сможете защитить своих братьев землян от вторжения инопланетных сил. Итак, о сюжете игры: дело происходит через сто лет, а точнее, 30-го июля 2095 года. В этот трагический день огромный флот инопланетян неизвестной расы атаковал и разгромил наши защитные укрепления на Марсе. Как раз в это время основные силы земного флота проводят учебные маневры на орбите Плутона. Они получают известие о нападении на базы Марса, но за оставшиеся 188 часов до нападения на Землю не могут достигнуть ее поверхности. На счастье, наши ученые недавно разработали новый скоростной корабль под названием **Strike Fighter**. Управляя им, Вам и предстоит в одиночку остановить нашествие инопланетян.

Враги имеют на вооружении несколько типов истребителей, тяжелые крейсера и другое вооружение — так что Вам явно придется нелегко.

Теперь о самой игре. Это не симулятор в прямом смысле слова: ведь сидя в кабине корабля, Вы не будете управлять его движением — это как бы делает специальный компьютер. Ваша задача: используя два типа вооружения, проорваться к планете и уничтожить штаб инопланетян, который они строят около Токио. Таким образом, игру можно назвать полноценной аркадной стрелялкой с простейшим управлением. В отличие от своего брата — **Starblade** — в нее можно играть вдвоем, используя два джойстика и стреляя в врагов сразу из двух лазерных пушек.

В игре Вам предстоит выполнить четыре миссии, сложность которых возрастает к концу игры.

Миссия 1: Уничтожение флота инопланетян около Марса, что достаточно просто, так как врагов здесь немного.

Миссия 2: Уничтожение «Защитников», специальных кораблей на подступах к Земле, которая уже захвачена к Вашему прибытию.

Миссия 3: Проникновение внутрь вражеского форта. Сражение против элитных сил.

Миссия 4-я и последняя: Внутри форта враги замышляют реконструировать свою расу и захватить всю Галактику, так что судьба человеческой расы зависит только от Вас.

Что действительно выделяет **Burning Soldier** от прочих игр этого жанра, так это великолепная техно-музыка, сопровождающая на протяжении всей игры. В целом же, игра достаточно интересная, но короткая. Так что, по крайней мере, Вы получите удовольствие от скорой победы над инопланетянами.



99



Тема:	Головоломка
Издатель:	Panasonic
Оценка:	3

Давным-давно, когда игровая индустрия только зарождалась, единственное, что привлекало публику в мир компьютерных игр, были ни графика, ни сюжет, ни голливудский подход к созданию продукции, а просто игровые возможности. Несомненно, время не стоит на месте, однако многие компании в последнее время стали вспоминать те золотые дни. **Icebreaker** не является исключением. Единственным приемлемым моментом в данном продукте можно назвать его концепцию и сам игровой процесс. Все остальное, к сожалению, по сегодняшним меркам уже устарело. Здесь нет ни приличной 32-битной графики, ни достаточного разнообразия, все напоминает первые попытки программистов начала восьмидесятых.

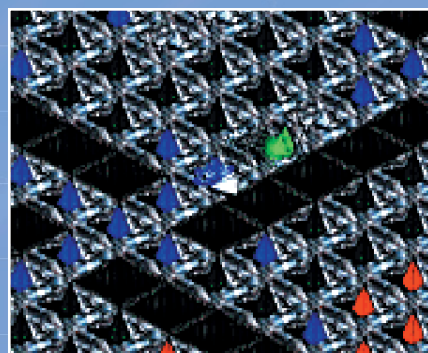
Итак, к игре. Ее сюжет очень прост. Самое главное зло на земле — это пирамидки. Чтобы закончить уровень, игрок должен их всех уничтожить. Вашим оружием выступает также пирамидка, которая, правда, может стрелять. Никаких других видов оружия, кроме лазера, за всю игру не предвидится. На очистку каждого уровня от врагов дается всего одна попытка. В игре 150 различных по сложности уровней, которые Вы можете закончить в любом порядке. К счастью, ваши враги отличаются гораздо большим разнообразием. Всего их в игре шесть видов и несколько вариаций от этих шести. Са-

мыми интересными из них можно назвать тех, которые, как зомби, следуют за Вами. Их практически ничто не может остановить, кроме Вашего лазера. Анимация пирамидок на удивление качественная, придающая каждой из пирамидок свой собственный характер.

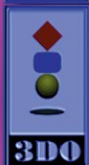
Отдельно можно сказать несколько слов о музыкальном сопровождении. Разнообразные мелодии, яркие и смешные звуковые эффекты дают **Icebreaker** необходимые ему дополнительные очки. А кроме этого, игрокам особенно и нечем порадовать.

Быть может, все эти качества кому-то и покажутся достаточными для оправдания покупки.

Несмотря на всю ограниченность данного продукта, оторваться от него для многих будет довольно проблематично. Возможно, именно простота, отсутствующая в подавляющем большинстве современных игр, и является тем качеством, который может сделать **Icebreaker** любимой игрой.

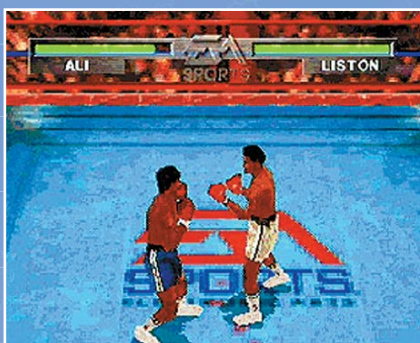
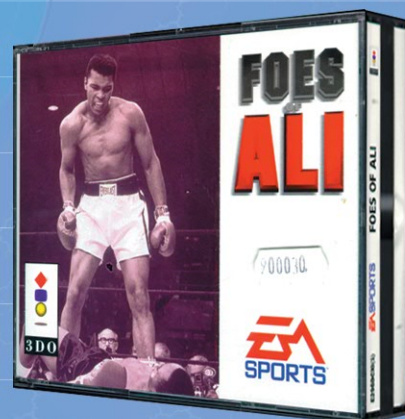


100



disu
DIGITAL AUDIO

FOES OF ALI



Тема: Бокс
Издатель: Electronic Arts
Оценка: 4

В последнее время популярность спортивных игр достигла своего апогея, однако, когда дело доходит до бокса, мало кому удастся предложить продукт, который был бы одновременно интересен игрокам и передавал бы весь азарт данного вида спорта. Когда **Electronic Arts** впервые представили публике демо-версию **Foes of Ali**, с ее полностью трехмерными боксерами и рингами, игра казалась хорошей альтернативой трехмерным дракам на других приставках. Однако в конце концов **Foes of Ali** оказалась скорее симулятором, нежели аркадной игрой. Это, конечно, неплохо, но такой подход может с легкостью отпугнуть от игры многих потенциальных пользователей, особенно детей. Но, несмотря ни на что, одно только имя Мохаммеда Али, а также многих других «звезд» бокса, в состоянии удовлетворить требованиям почти каждого любителя спорта.

В игре имеется три различных вида состязаний: товарищеская встреча, турнир и собственно карьера этого великого спортсмена. В первых двух случаях игрок может выбрать одного из десяти бойцов, которые не только выглядят как их живые прототипы, но и дерутся в соответствии с их реальными возможностями, и провести один бой против любого другого боксера, либо поучаствовать в турнире, заранее выбрав себе последовательность встреч с

соперниками. Третий вид игры ставит Вас на место самого Али. Здесь Вы уже должны следовать его карьере, проводя встречи в строгой последовательности. Увы, некоторые поединки были исключены, но это простительно, так как всем сейчас известно, что в последнее время плата за использование в играх настоящих имен из мира большого спорта стала просто астрономической.

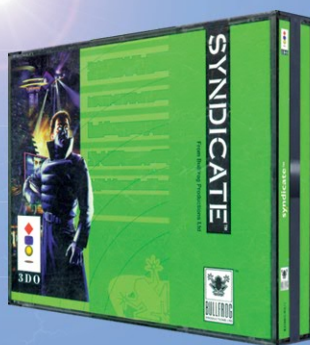
В **Foes of Ali** игроки могут наблюдать за поединками с двадцати одной точки обзора, хотя на практике чаще всего используется лишь один вид от первого лица. В этом случае Вы будете приятно удивлены вниманием к малейшим деталям, о которых позаботились разработчики. При сильном ударе изображение на некоторое время раздваивается, а если Вам слишком часто придется переносить удары в глаз, то в конце концов он заплывет и Вы уже не сможете видеть. Если же в опциях перед самой игрой включить кровь «галлонами», то Вашему зрению в конце концов предстанет разбитое в кровь лицо противника, не говоря уже о залитом кровью ринге.

Но, акцентируя внимание на реализме, **Electronic Arts** к несчастью, забыли, что это прежде всего игра. У боксеров очень ограниченное количество ударов, что приводит к тому, что со временем просто становится скучно играть.

Впрочем, как бы то ни было, игра **Foes of Ali** пока является самым лучшим 32-битным симулятором бокса и способна доставить огромное удовольствие любителям такого подхода к играм.



101



SYNDICATE™

Тема:	Стратегия
Издатель:	Bullfrog
Оценка:	4
Другие платформы:	PC

Несколько лет назад игра **Syndicate** выделялась на рынке игр для персональных компьютеров своим интересным сюжетом, динамикой развития событий, а также довольно глубокой стратегией и приличной графикой. Спустя некоторое время она была переведена на 3DO. И хотя никаких новых черт игра не приобрела, ее содержание заставляет говорить о ней снова и снова. Разработчики **Syndicate** решили перенести нас в далекое будущее, когда борьба за мировое господство между крупнейшими корпорациями-синдикатами приобрела форму настоящей войны. Задачей в игре и будет обеспечение победы Вашему синдикату.

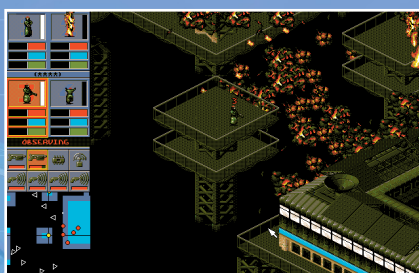
В Ваше распоряжение поступают биороботы, которых придется экипировать соответственно заданию. После этого Вас выбрасывает на «поле боя». За всем происходящим игрок следит с высоты птичьего полета, откуда и будет давать указания своим бойцам. В зависимости от миссии, Вы можете послать команду, состоящую не более чем из четырех человек, и управлять всеми ими одновременно. В **Syndicate** был использован вид в три четверти, однако, кроме создания эффекта трехмерности он несколько усложняет игру, так как Вы не можете видеть того, что спрятано за зданиями. Вторым минусом игры можно назвать не совсем адаптированное к джойстику управление и отсутствие поддержки мыши. Но это можно спокойно забыть, приняв во внимание другие качества игры. Такие, как наличие пятидесяти разнообразных миссий, каж-

дая из которых надолго заставит Вас «прилипнуть» к экрану, а также добавление к действию элементов планирования потребления ресурсов (попросту денег) на разработку нового оружия и экипировку Ваших агентов. После каждого выполненного задания, Вы только и будете заниматься этими организационными вопросами.

Уровни в игре представляют из себя мирные города, живущие спокойной размеренной жизнью. Ваши агенты могут свободно путешествовать по ним, пока не возьмут в руки оружие. После этого на них может напасть любой прохожий полицейский и помешать успешно выполнить задание. Чтобы не потеряться внутри города, перед Вами всегда расположен радар, показывающий расположение цели и основных врагов. По уровням же можно передвигаться пешком, либо используя легковой, грузовой и прочий транспорт.

В общем, не смотря на некоторые недостатки в графике и интерфейсе, эту игру можно смело посоветовать всем любителям стратегии или только начинающим интересоваться этим жанром.

В ней достаточно достойных качеств практически для всех игроков.



RETURN FIRE



Тема: Стратегия/стрелялка
Издатель: Studio 3DO
Оценка: 5

В мире видеоигр появление стратегической игры уже можно назвать событием, а если это произведение такого калибра, как **Return Fire**, то не заметить его просто невозможно. Объединяя в себе все аспекты военной стратегической игры с привычным действием «на реакцию», **Return Fire** также добавляет возможность игры вдвоем одновременно.

Идея самой игры довольно проста. Игрока забрасывают на остров, где он должен с помощью четырех типов мобильных средств захватить флаг врага и доставить его на свою базу. Против Вас будет выступать достаточно умный противник, располагающий пушками, вертолетами, а также подводными лодками, не говоря уже о пехоте. На данный момент в продаже появились две версии игры. Обе они построены по одной модели, однако вторая часть, а именно «**Maps of Death**», подошла к теме войны с более юмористической позиции. С первого взгляда данный продукт не особо радует немного размытой графикой, однако эффект приближения-удаления привносит в игровой процесс определенную новизну. Также, используемый в **Return Fire** вид сверху, но под разными углами, в зависимости от скорости передвижения, создает благоприятное

впечатление. Все вместе это и дает игре заслуженное право носить звание 32-битной.

Теперь поподробнее остановимся на том, чем Вам предлагается управлять для достижения заслуженной победы.

1. Вертолет. Используется в разведывательных целях, а также является единственным оружием Вашей базы для уничтожения мин противника.

2. Танк. Имеет очень хорошую защиту, а также может (естественно) вращать своей башней вне зависимости от направления движения. Кроме этого, он в состоянии сбивать воздушные цели.

3. Ракетница. Является самым мощным «орудием» в Вашем распоряжении. Ее ракеты способны уничтожить любую цель с двух-трех выстрелов. Однако, у нее слабая защита и малая скорость передвижения.

4. Джип. Самое быстрое средство передвижения в игре. Защита очень слабая, управление довольно сложное. Однако, только джип в состоянии захватить флаг противника и передвигаться по воде.

Вашими основными врагами в игре будут пушки. Для их уничтожения больше всего подходит танк. Вертолеты лучше всего сбивать ракетницей, а солдат можно просто передавить гусеницами.

Но самым главным украшением **Return Fire** можно назвать возможность игры вдвоем.

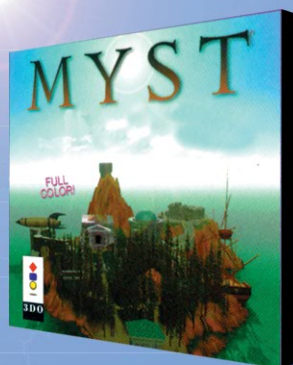
Экран делится вертикально пополам, и тут уже борьба идет на скорость захвата флага и доставки его на свою базу. При этом игроки могут активно мешать друг другу в достижении этой цели.

В общем, **Return Fire** можно смело назвать одной из тех игр, которая заставляет игроков возвращаться к ней снова и снова. Не пропустите возможности испытать этот продукт, другого такого просто нет.



103

3DO



MYST

Тема:
Издатель:
Оценка:

Квест
Panasonic
4

MYST — игра, полная загадок. Выпущенная несколько лет назад, она с труднообъяснимым упорством била все рекорды продаж в версии для персонального компьютера. Казалось бы, и версия для 3DO должна пользоваться таким же успехом. Однако, то, что хорошо для компьютерной игры, не всегда работает на приставке. Но для начала мы просто опишем ее.

MYST является родоначальницей практически всех современных графических приключений.

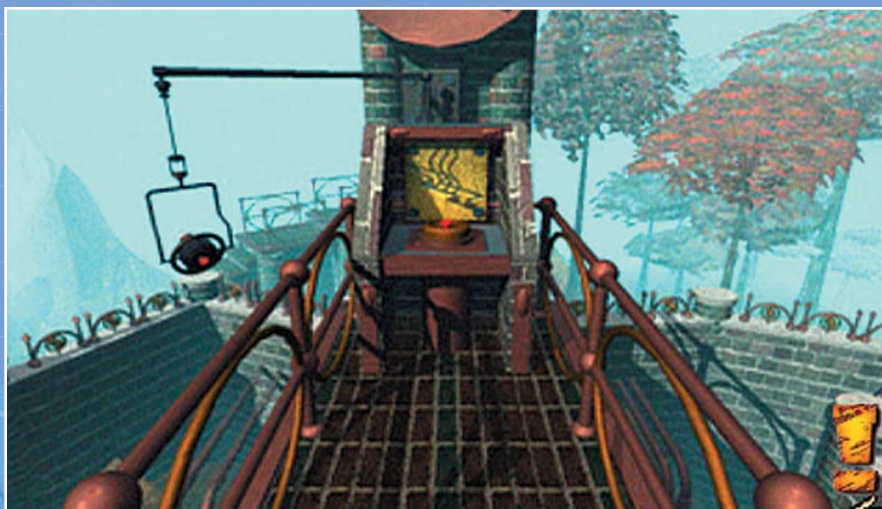
Все действие в игре происходит как бы от первого лица, но не в реальном времени. Игра по своей сути состоит из множества очень качественных картинок, и Ваше продвижение в ней больше похоже на просмотр слайдов. Действие происходит на необитаемом загадочном острове, на который Вы попадаете с помощью волшебной книги. Вашей основной задачей будет спасти могущественного чародея, заточенного его родными сыновьями в книгу. Это можно сделать, лишь разгадав огромное количество головоломок, которыми просто напичкан **MYST**.

Всего в игре четыре острова, но этого более чем достаточно, учитывая зачастую просто неразрешимые без посторонней помощи загадки и головоломки. Кроме этого, все эти головоломки никак не связаны между собой, что также добавляет элемент запутанности в игровой процесс. Главной же Вашей задачей будет восстановить книгу, вернув в нее исчезнувшие страницы.

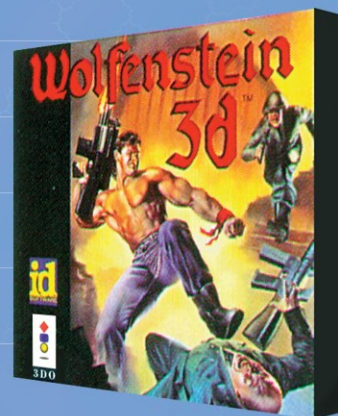
Но все равно, в этой игре есть нечто, привлекающее все новых и новых поклонников. И пусть

Вы сперва не совсем будете понимать происходящее на экране, очень скоро все встанет на свои места. Графически эта игра практически безупречна. Все очень чисто прорисовано, ничего не тормозит. Правда, Вы не найдете ни одного живого лица на протяжении всей игры. Звуковое оформление также на высоком уровне.

Несомненно, эта игра не для всех. Любителям активных игр она покажется слишком занудной, а любителям головоломок — слишком сложной. Но несмотря ни на что, можно смело посоветовать хотя бы раз попробовать сыграть в **MYST** и, быть может, Вы тоже станете ее поклонником.



Wolfenstein 3D



Тема: Стрелялка
Издатель: Interplay
Оценка: 4

Наверное, в мире уже нет ни одного человека, кто не видел эту игру в действии. Будучи праотцом самого DOOM'a и многих других игр этого жанра, Wolfenstein 3D к настоящему моменту является общепринятой «классикой». И вот теперь и владельцы 3DO могут приобщиться к этой трехмерной стрелялке от ID. Поздно или нет эта игра появилась на 3DO, решать Вам, однако никто не сможет оспорить тот факт, что эта игра все так же свежо выглядит, как и несколько лет назад, а уж о том, как интересно и весело теперь стало в нее играть, и не стоит особо говорить.

Фактически на 3DO вышел весь сборник игр из этой серии. Теперь игроки смогут не только пройти все запутанные лабиринты замка и в конце убить самого Гитлера, но и продолжить спасение мира от уцелевших гитлеровских солдат (Escape from castle Wolfenstein). Графика стала практически безукоризненной, все движется очень плавно, никакого намека на замедление, а музыкальное

сопровождение в Wolfenstein 3D просто завораживает. Давно уже не было слышно в игре такой высококлассной музыки, идеально подходящей к данной теме. Звуковые эффекты также на удивление чистые и разнообразные. Все звуки стрельбы, стоны и крики переданы потрясающе.

Но не ожидайте найти что-либо действительно революционное. Кроме двух новых типов оружия, а именно огнемета и базуки, а также нескольких отсутствующих ранее уровней, все осталось без изменений. Все те же коридоры, от которых уже давно отказались все создатели современных трехмерных стрелялок, все те же секреты, которые находятся примитивной проверкой всех подозрительных стен и углублений на предмет наличия потайной двери. Одним словом, по нынешним стандартам игра выглядит уж слишком просто. Ее издатель для 3DO, довольно известная и уважаемая компания Interplay, могла хотя бы добавить к полу и потолку текстуры, но ничего подобного, увы, не произошло. Так что если Вам еще не совсем надоел Wolfenstein 3D, в любой его форме, либо Вы были слишком молоды в момент появления первой версии этой игры на компьютере и еще не знакомы с этой «классикой», тогда можете смело браться за ее прохождение. В противном случае можно просто ограничиться, к примеру, игрой Killing Time, которая и выглядит свежее, и играется намного лучше.



105



Iron Angel of the Apocalypse™

Тема: Стрелялка
Издатель: Panasonic.
Оценка: 3



Одна из первых игр на 3DO, выпущенных в Японии, **Iron Angel of the Apocalypses** (или **Tetsujin** в оригинале) была достаточно удачной попыткой японцев создать Doom-подобную стрелялку с использованием темы роботов, вышедших из под контроля. Однако, именно чисто японская тема и презентация смогут оттолкнуть Вас от данной игры. Кроме этого, далекая от совершенства графика и неудобное управление смогут расстроить даже больших любителей такого типа игр. Но в любом случае стоит поподробней остановиться на том «курьезе», каковым является **Iron Angel**.

Итак, действие разворачивается в далеком 2043 году. Японские ученые разработали препарат, способный поддерживать деятельность человеческого мозга в инопланетной среде на протяжении нескольких лет. Но один из ученых задумывает использовать это открытие в своих коварных целях. Он создает боевого робота, стального человека, управляемого человеческим разумом. Но что-то происходит не так, и робот выходит из-под контроля. И вот Вы становитесь именно тем «мозгом», который и управляет его действиями.

Практически вся игра построена как некое подобие классического **Wolfenstein 3D**, но намного медленнее и глупее. Всего в игре имеется только шесть видов оружия, которые созданы без особой фантазии, однако они хорошо выполняют свое предназначение — уничтожать

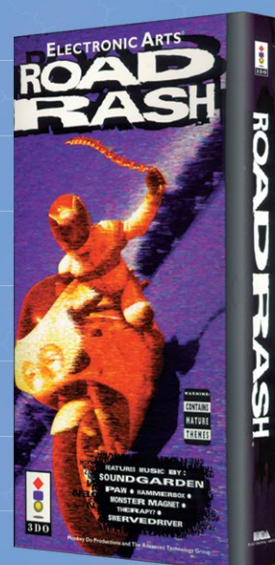
других таких же роботов, наводивших бесконечные коридоры некоего здания. В определенных комнатах у игроков имеется возможность сохраниться, в других же можно пополнить боезапас либо получить карту. Целью каждого уровня является нахождение лифта, который переносит Вас на следующий, такой же мрачный этаж здания, заполненного врагами.

В некоторых местах игрокам придется выбирать из нескольких лифтов, каждый из которых переносит либо в тупик, либо к складу вооружения, либо напрямую к боссу. Всего в **Iron Angel of the Apocalypses** 25 уровней, 5-6 из которых приводят к столкновению с боссом, которого не так уж и трудно уничтожить. Наверное, единственной приемлемой стороной игры можно назвать интересные видеозаставки между уровнями. Все остальное выглядит скорее как пародия на игры этого жанра. Абсолютно тоже самое можно сказать и о продолжении этой игры, вышедшим около года назад. Все тот же акцент на видеозаставки и историю про возвращение робота, а не на игровой процесс. Однако, если Вы хотите поближе познакомиться с чисто японской культурой видеоигр, у Вас есть такая возможность.

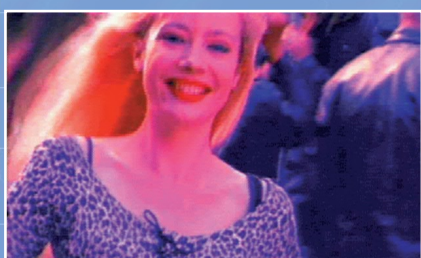
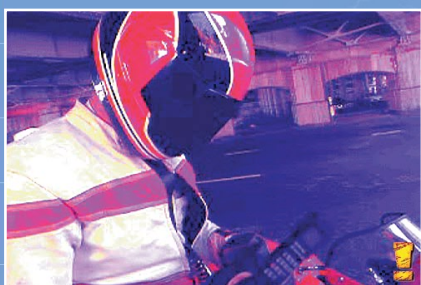
106



ROAD RASH™



Тема: Гонки
Издатель: Electronic Arts
Оценка: 5



В истории жизни 3DO **Road Rash** навсегда останется одной из самых захватывающих и вместе с тем очень важных игр, которая, вместе с **Shock Wave**, в свое время заставила многих поверить, что эта приставка действительно может стать альтернативой 16-битным игровым компьютерам. Не только благодаря солидной графике, но в первую очередь за счет хороших игр. Являясь неким продолжением серии **Road Rash** для Sega Megadrive, данный продукт, специально созданный для 3DO, сразу поражает своей скоростью и тщательной проработкой графики. И хотя игру вряд ли можно назвать полностью трехмерной, так как Вы не можете развернуться на трассе, а порой не требуется даже управлять мотоциклом, чтобы вписаться в легкий поворот, разработчики постарались скрыть этот недостаток как можно тщательней, так что игроки сразу это и не заметят.

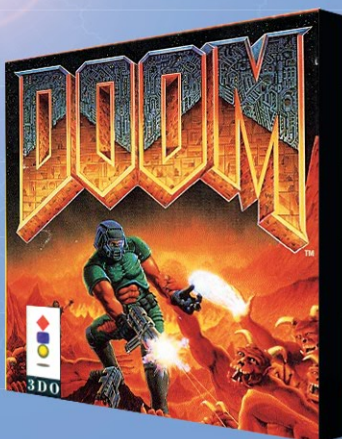
Целью **Road Rash**, как и следовало ожидать, является победа в гонке. Действие игры протекает на улицах и в предместьях городов, где, как и в реальной жизни, находятся случайные прохожие и мирно проезжающие мимо машины, что добавляет определенную долю сложности, так как даже легкое столкновение заметно снижает скорость, не говоря уже о настоящих авариях при столкновениях с автотранспортом. Дополнительно к этому, у каждого персонажа имеется возможность сталкивать с трассы противников, либо с помощью специфических орудий, таких как палки и железные цепи, либо простым ударом рукой или ногой. Таким образом, перед игроками есть уже несколько возможностей добиться первого места. Но за всем этим строго следят полицейские. Они всегда готовы Вас остановить за превышения

скорости и прочие правонарушения. Эти блюстители порядка будут за Вами гнаться до последнего, и если игрок случайно врежется в проезжающую мимо машину либо не впишется в сложный поворот, они не пропустят возможности принудительно оставить Вас без призового места. Как дополнительное преимущество данной версии игры перед ее предшественницами на 16-битной Sega Megadrive, каждое важное событие в конце концов заканчивается видеофрагментом, показывающим все прелести жизни рокеров. Таких мини-фильмов в **Road Rash** хоть отбавляй, так что просмотр их всех займет у игроков немало времени.

В **Road Rash** имеется два вида игры. Первый вид — аркадная версия, где игроки свободны в выборе трассы, но не могут выбрать своего персонажа и улучшить в магазине свой мотоцикл. Здесь Вы можете спокойно потренироваться перед Большой Игрой, в которой уже доступен выбор персонажа, у которого, кроме своего личного мотоцикла, имеются также собственные друзья и враги в среде мотогонщиков. При выборе данного вида игры Вы также, на заработанные деньги, в состоянии позже купить себе более совершенный мотоцикл и продолжать состязание уже на большей скорости. Таким образом, Electronic Arts приготовила немало минут удовольствия практически для всех любителей видеоигр. И хотя игра уже не нова, мало кто может сказать, что она устарела. Спустя более двух лет с момента выпуска данного продукта **Road Rash** все так же поражает своей скоростью и разнообразием, что довольно редко в постоянно меняющемся мире видеоигр.



107



С первого момента появления в продаже 3DO пошли разговоры о скором появлении **Doom** на этой игровой приставке. И вот, спустя два с лишним года, переработка компьютерного хита поступила в продажу. Однако, прежде чем взяться за такой серьезный проект, компании Art Data Interactive стоило бы для начала научиться программировать. То, что получили владельцы 3DO, вряд ли можно назвать адаптацией игры к возможностям приставки, так как разработчики, скорее всего, просто перенесли без больших изменений программу, изначально созданную для персонального компьютера на платформу, которая радикально отличается от PC. Прибавьте к этому слухи о том, что данная переработка была сделана всего за три месяца до ее появления на прилавках, что также не может прибавить оптимизма любителям **Doom** и владельцам этой игровой приставки. Результат такого подхода, естественно, не заставил себя ждать. Игра идет не на весь экран, при этом заметно тормозит и выглядит чуть-чуть лучше, чем на Super Nintendo, но недостаточно хорошо для 3DO.

Итак, наверно уже абсолютно все знают, что такое **Doom**, поэтому описывать эту игру мы не будем, а лишь остановимся на тех аспектах игрового процесса, которые пострадали или наоборот выиграли от переноса на другую платформу.

Во-первых, отсутствует возможность игры вдвоем: ни

Тема: Стрелялка
Издатель: Art Data Interactive
Оценка: 3

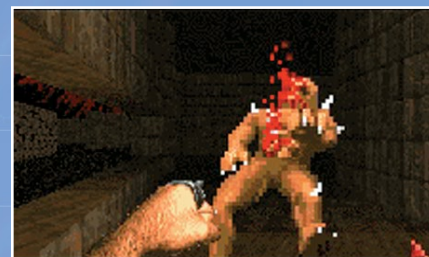
делением экрана пополам, никак. А ведь именно этот аспект и поставил описываемую здесь игру на позицию классики жанра.

Во-вторых, **Doom** всегда славился не своими головоломками, а, в первую очередь, своей скоростью. В 3DO-ошной версии этот момент был опущен, так как, чтобы заставить компьютер «бегать» с частотой обновления экрана в 20 кадров в секунду, требуется уменьшить изображение до размера почтовой марки.

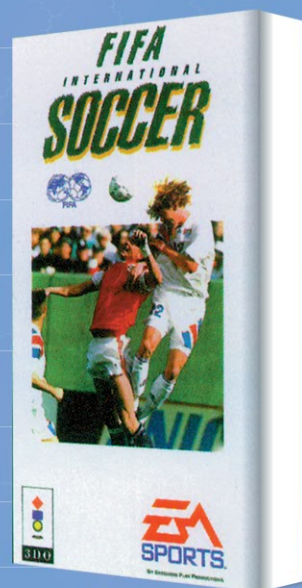
В-третьих, разработчики игры не позволили игрокам записывать свое прохождение в полном объеме, то есть после записи Вы появляетесь в игре без накопленного оружия, здоровья и брони. Компьютер запоминает только Ваше местонахождение на уровне.

И, в-четвертых, обещанная нам улучшенная музыка оказалась, хотя и качественней, чем в оригинале, но в общих чертах довольно бедной.

Но, как бы то ни было, **Doom** всегда останется самим собой, чтобы с ним не делали кустари-разработчики. И если Вы не знакомы с прочими его воплощениями, то эта версия способна дать Вам огромное удовольствие от игры, несмотря на всю бедность происходящего на экране.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Тема: Футбол
Издатель: Electronic Arts
Оценка: 5

Н а протяжении уже почти двух лет с момента появления этой эксклюзивной для 3DO игры FIFA International Soccer занимает одну из первых позиций в списке лучших игр для домашней приставки. Объединяя в себе высококачественный симулятор футбола с практически идеальной графикой, данный продукт уже, наверное, надолго занял позицию игры, с которой сравниваются все остальные в этом жанре. Опыт создания высококлассных спортивных игр на 16-битные приставки дает о себе знать с первого момента, когда вы возьмете в руки джойстик. Многочисленные опции, такие как возможность различной расстановки игроков на поле, участие в товарищеских встречах или турнирах, вместе с великолепным управлением удачно перешли и на 32-битную приставку. Кроме этого, были добавлены возможности 3DO манипулировать трехмерной графикой, что действительно навсегда изменило наше представление о хорошей спортивной игре.

Итак, ближе к делу. Во-первых, после выбора типа проведения встречи, Вам предоставляется возможность играть за команду любой страны, входящей в FIFA. После этого уже на поле имеется возможность поставить камеру в любую из семи доступных позиций, при этом все действие

будет протекать под разными углами зрения. Далее в любой момент игрок в состоянии изменить стратегию ведения игры на ту, которая больше всего подходит именно ему. После удачного паса, забитого гола или просто в любой другой момент имеется возможность просмотреть все действие в записи, причем с любой точки зрения.

Что же касается непосредственно самого игрового процесса, то и здесь все создано на высочайшем профессиональном уровне. Управление действием на экране ни у кого не вызовет никаких проблем, выиграть у соперника после определенной тренировки можно без особого труда. Искусственный интеллект компьютера достаточно хорош, чтобы гарантировать очень долгую «жизнь» данного продукта.

Но, наверное, самое привлекательное в этом жанре, а именно игра против живого противника, присутствует в полном объеме. В FIFA International Soccer Вы можете провести любой матч максимум вшестером. Причем каждый сам выбирает команду, за которую он будет играть.

Напоследок следует сказать, что в истории видеоигр очень редко встречаются произведения, где много плюсов и ни одного минуса, так что не пропустите этот спортивный симулятор, который способен превратить любого человека в поклонника футбола и видеоигр.



109

Секреты

BattleSport

Секретный танк и противник.

Оба эти кода должны быть введены на первом основном экране:

Секретный танк:

Этот код даст Вам секретный танк, который называется «The Invader»:

Правый Шифт + В, С, Левый Шифт + ⇨, А, Левый Шифт + А, Левый Шифт + В, Правый Шифт + ⇨.

Секретный противник:

Этот код откроет доступ к противнику по имени «Kubo». Если код введен правильно, то Вы услышите голос комментатора.

⇩, Левый Шифт + С, В, А, Левый Шифт + А, Левый Шифт + ⇨.

Дополнительный танк:

Эти коды должны быть введены на экране главного меню (с надписью «Instant Action» наверху меню), где Вы выбираете тип игры. Чтобы ввести эти коды, нужна небольшая практика. Поэтому, соблюдайте инструкцию: если написано: «нажмите кнопку», то это означает, что ее надо нажать и сразу отпустить — не держите ее нажатой. Если в коде встречается комбинация кнопок (например, **Левый Шифт + С**), то нажмите и держите Шифт, а потом нажмите вторую кнопку, после этого отпустите обе. Если в коде встречается тройная комбинация (**Левый Шифт + Правый Шифт + С**), то сначала нажмите и держите первую кнопку, затем нажмите и держите вторую кнопку, а потом нажмите третью кнопку и отпустите всю комбинацию.

Этот код даст Вам возможность играть против Капитана Квазара в режиме одного игрока:

Левый Шифт + В, ⇨, Правый Шифт + ⇨, Левый Шифт + ⇨, ⇩, Левый Шифт + С, В, А, Левый Шифт + А.

Все танки:

Этот код откроет доступ ко всем возможным танкам, но в режиме турнира Вам необходимы деньги, чтобы купить их. В остальных режимах игры Вы можете получить их бесплатно:

Левый Шифт + ⇨, А, Левый Шифт + Правый Шифт + ⇨, Левый Шифт + С, ⇩, Левый Шифт + С, Левый Шифт + В, С, А, Левый Шифт + А, А, Левый Шифт + А.

Star Fighter

Комбинация из двух кристаллов: **Красный, Красный** — Увеличивает лазер

Синий, Желтый — Усиливает двигатель

Голубой, Желтый — Multi-Missiles

Голубой + Желтый = Multi-Missiles +3

Комбинация из трех кристаллов:

Зеленый, Желтый, Зеленый — Добавляет Wingrod

Малиновый, Желтый, Синий — Повреждение защиты

Малиновый, Красный, Синий — Повреждение двигателя

Малиновый, Зеленый, Синий — Повреждение контроля.

Captain Quazar

Невидимые стены.

Мы уже публиковали этот код для невидимых стен, но в другой интерпретации.

Поставьте игру на паузу, нажав кнопку Р.

Теперь введите код: **Правый Шифт, Левый Шифт, В, В, В, Правый Шифт, Левый Шифт, ↑.**

Если код введен правильно, то стены, расположенные недалеке от Капитана Квазара исчезнут.

КОДЫ для Game Guru

Хотя 3DO Game Guru и содержит в себе коды к 39 играм, Вам все равно их будет не хватать. К счастью, Вы всегда можете ввести туда новые коды. В этом номере мы помещаем коды, которые должны быть внесены в Game Guru. Коды должны быть введены только после того, как какая-нибудь часть игры сохранена в приставке.

Инструкция:

1. Выберите «Enter Code» из меню.
2. Выберите из списка «GameGuru.CFG».
3. Введите любой из нижеприведенных кодов.
4. Выключите приставку, а затем включите. Теперь код активирован.

Captain Quazar

\$16777215 IFFEEDDIXXF
9 Жизней LKXCXXF
99 Продолжений LVMXWXXF
Уровень 2 VVXVXXF
Уровень 5 TTXXVXXF
Уровень 6 SSXVXXF
Уровень 7 MMXVXXF
Уровень 8 LLXVXXF
Уровень 9 UUXVXXF
Уровень 10 KXXVXXF

Corpse Killer

099 Здоровья IUMVCXF
255 Пуль JDDICXF
255 Пробивающих защиту пуль IDDHCXF

Pheonix 3

999 жизней UMFUXJKVF
999 амуниции HMFUXXVXF
999 гранаты NMFUXJVXF



**Компания Game Land
начинает оптовую продажу
Sony Play Station (PAL),
игр и аксессуаров.**

**Приглашаем
к сотрудничеству всех
желающих.**

Наши телефоны:

290-7612

290-7613

124-0402

125-0211

**телефоны только
для оптовых покупателей**



**В Санкт-Петербурге:
(812) 277-4571
факс: (812) 275-7316**

**Компания Game Land ищет торговые площади
для нового магазина в бойких местах Москвы.
Телефоны: 258-8627, 290-7612; факс: 125-0211**



НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ ИГРЕ

В прошлом номере мы рассказали Вам о прекрасной разработке Sierra — **Urban Runner**. В статье была изложена предыстория этой замечательной игры; теперь же, самое время рассказать о ее прохождении.

Для начала неплохо было бы ознакомиться с интерфейсом. Все действия главного героя осуществляются левой кнопкой мыши, правой вызывается список предметов, которые имеются в распоряжении. Если подвести курсор мыши к верхнему краю экрана, то появится специальная панель управления, на которой находится несколько кнопок.

Любой предмет можно лицезреть, если подвести иконку с его изображением к кнопке «3D»; совмещать два предмета можно похожим образом — выберите первый предмет, подведите его к надписи «Inventory», щелкните левой кнопкой и смело совмещайте со вторым. «Memory» — информация, которую Вы храните в памяти, как, например, карты помещений, некоторые документы и т.п. «Management» выполняет стандартную роль сохранения, записи, и выхода из игры. И, наконец, «Joker» — подсказки; но не стоит распространять их попусту — на всю игру дается всего три джокера.

Urban Runner — интерактивная игра, т.е. некоторые события в ней происходят параллельно. Поэтому иногда в Вашем распоряжении оказываются считанные секунды на выполнение каких-либо действий. Но не стоит отчаиваться — в случае гибели (**You Have Failed**) есть возможность попытаться еще раз с того момента, на котором Вы остановились (пункт меню «TRY AGAIN»).

Большинство действий в игре выполняется по принципу «используйте ЧТО-ТО на ЧЕМ-ТО». Ничего лишнего нет, каждый предмет будет использован в свое время. Как говорил классик, «если на стене висит ружье, то в последнем акте оно должно выстрелить».

И напоследок, хотим Вас заверить, что игра очень проста. Необходимо знание английского языка — минимальное, сюжетная линия логична и продумана. Обилие видео вставок (хотя «обилие» — это еще мягко сказано) позволяет следить за сюжетом. Зачастую, ролики несут в себе массу полезной информации. Короче говоря,

ТАКТИКА

пройти игру по силам и начинающему «квестовику», поэтому к данному союшену постарайтесь обращаться только в крайних случаях.

СОЛЮШЕН

1. ПОДВАЛ (BASEMENT)

Ваше положение в начале игры довольно плачевно. Главный герой — Макс, в роли которого Вы на данный момент выступаете, заперт в подвале киллером. Последний, в свою очередь, околачивается около выхода, поджидая горемыку Макса.

Перво-наперво развернитесь направо и обыщите шкаф. В нем Вы найдете леску и рыболовный крючок. Со-



орудите с помощью лески ловушку на лестнице (**Use FISHING LINE on STAIRS**). Готово? Теперь самое время подразнить незадачливого киллера (**Go up to the door**). Есть, он клюнул! Всадите ему в ногу рыболовный крючок (**use FISH HOOK on FEET**). Дело сделано — киллер валяется без сознания. Обыщите тело. В какой-то момент этот тип очнется, но Вы отправите его в нокаут



мощным ударом, которому позавидовал бы и сам Майк Тайсон. В потасовке Вы отберете у киллера пилочку для ногтей (**Nail File**). Теперь можно сматываться. Развернитесь на 180 градусов и припустите в противоположенный конец подвала (**To the far end of the basement**). Подойдите к стене. Достаньте пилочку и отколупайте цемент около маленького кирпича (**use NAIL FILE on BRICK**). Путь свободен!

2. ЛАБИРИНТ (LABYRINTH)

К сожалению, свободный путь оказался лишь выходом на верхний этаж, а не на улицу, как ожидалось. Да и киллер пришел в себя — теперь бродит разъяренный и периодически орет дурным голосом о том, что Вы, якобы, повредили ему ногу, разбавляя эту реплику ругательствами и угрозами в Ваш ад-

URBAN RUNNER

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

рес.

Маленький нюанс — теперь Вы не можете долго находиться в одном помещении. Время от времени в углу экрана будут показываться действия охотника за Вашей головой. Три-четыре таких предупреждения — и Вам крышка. Поэтому не следует долго задерживаться в одной комнате.

Перво-наперво бегите в желтую дверь. Затем повернитесь направо и подойдите к шкафу. Щелкните вы-



ключателем — зажжется лампочка. Теперь как следует покопайтесь в этом шкафу — труд будет вознагражден — в Вашем распоряжении окажется карта помещений (**Plan of the site**). Вызывается она из «Memory».

Теперь поясним последующие действия. Вам надо выбраться через резервуар (белая комната, надпись «Exit»), который сообщается с канализацией. Не очень эстетично, но это единственный путь к спасению. Но к нашему великому сожалению, резервуар наполнен водой, которую необходимо откачать. Этим мы и займемся.

Пулей бегите в темно-красную комнату, в которой располагаются два вентиля. Из нее в — в следующее помещение (оранжевая комната), в которой располагается блок предохранителей и лифт для перевозки документов. Повернитесь налево и подойдите к панели с ячейками предохранителей (**Fuse box**). Так, теперь выясняется, что предохранитель всего один, и располагается он в первом (если считать слева направо) отделении. При более внима-

тельном рассмотрении оказывается, что из шести ячеек функциональны лишь четыре — вторая и пятая не открываются.

Если у Вас нет желания долго мучиться, то можете сразу перейти к последнему абзацу данного раздела. Но если хотите понять смысл происходящего, действуйте по порядку.

Переставьте предохранитель из первой ячейки (**Shelves fuse**) — освещение шкафчика, в котором был план помещений в третью (**Panel fuse holder**) — включение приборной панели. Эта панель находится в голубой комнате, в которую Вам и надо быстренько бежать. Прибежали? Отлично. Теперь развернитесь лицом к лестнице. Слева от Вас будет приборная панель (**Panel on the wall**). Подойдите к ней. Вы увидите коды подъема и опускания лифта для документов: вверх — красный, красный, зеленый, красный; вниз — зеленый, красный, красный, зеленый. Все, закрываем панель и бежим обратно к предохранителям.

Снова манипуляции с предохранителем. Из третьей ячейки его необходимо вставить в четвертую (**Document transporter fuse holder**). Теперь будет функционировать лифт для документов, который, кстати, расположен совсем рядом, в той же комнате, где находится и блок с предохранителями. Подойдите к лифту и вызовите его (нажмите два раза красную кнопку, зеленую, затем еще раз красную). Откройте дверцу (**Handle**) и забирайте инструк-



цию (**Manual**). И опять возвращаемся к предохранителям.

Вставьте предохранитель в последнюю, шестую ячейку (**Pump fuse holder**). Теперь выключена система блокировки на вентилях. Бегите в соседнюю, темно-красную комнату. Встаньте таким образом, чтобы в поле Вашего зрения попадал дверной проем. Внимательно осмотримся вокруг.

Перечислим предметы, которые находятся в этом помещении (слева направо): первый вентиль (**Flow flood-gate**), второй вентиль (**Pressure flood-gate**), измеритель объема протекающей воды (**Flow rate counter**), его показания зависят от положения первого вентиля; далее следует рычаг включения насоса (**Pump**) и, наконец, рядом с трубой находится манометр (**Manometer**). Последний, кстати, не особенно хорошо виден. Теперь пришло время выставить нужное давление и врубить насос — тогда вода будет откачена из резервуара и путь будет свободен! Для начала выставляем нужное значение на измерителе объема — 576 (число взято из инструкции, которая была заботливо оставлена в лифте). Если Вы не трогали до этого вентили, то Вам необходимо повернуть первый три раза по часовой стрелке. А вот второе значение подбиралось экспериментально. Значение на манометре должно быть равным двум, поверните четыре раза против часовой стрелки второй вентиль, и Вы добьетесь нужного результата. Дергайте рычаг насоса (**Pump**) и под ласкающее слух журчание воды смело идите к резервуару (**Water tank**), который, напомним, расположен в белой комнате. И вперед, навстречу свободе!

3. ИНЦИДЕНТ ДОМА (APARTMENT)

Итак, смертельная опасность позади — киллер еще долго будет блуждать по лабиринту в поисках Макса. Но рано облегченно вздыхать — даже в святая святых, в своем собственном доме, нашему герою придется вновь столкнуться лицом к лицу с опасностью. На любимом кресле Макса (!) развалился здоровенный детина, глядя



на которого, невольно думаешь о том, как прав был в своей теории старина Дарвин.

Нельзя сказать, что этот тип пришел с дружеским визитом — скорее наоборот, его цель — убрать Макса. Но мы этого, естественно, не допустим.

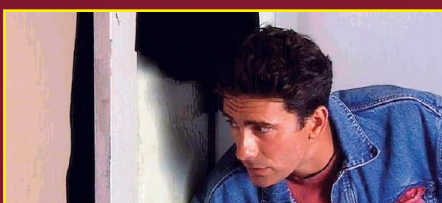
Времени на размышление совсем немного, поэтому действуем быстро и наверняка. Для начала шокируем и ослепляем бандюгу, включив галогенную вспышку (**Halogen flashlight**). Теперь как следует зафутболим в него мячом (**Ball**). Кстати, если интересно, попытайтесь кинуть в киллера мягкую игрушку или скомканную бумажку — для здоровья Макса такие эксперименты будут весьма пагубны, но со стороны будет смотреться довольно забавно.

После того, как детина «вырублен» хлестким ударом мяча, попытайтесь завладеть револьвером (**Revolver**). Что, впрочем, не удастся, но определенный эффект возымеет — киллер уберется восвояси, а Макс разживется видеофильмом.

4. ЛОГОВО (SQUAT)

И вновь придется поработать головой. Макс, в принципе, неплохо физически развит, но предпочитает выкручиваться за счет умственного превосходства; но иногда его нежелание поработать кулаками немного раздражает. И на сей раз придется выбирать из передраги, не применяя навыков рукопашного боя.

Времени в обрез, действуйте быстро. Откройте дверь (**Door to ladies'**



rest room) и зажгите свет в помещении, щелкнув выключателем (**Switch**), который расположен около трубы. Теперь можно прятаться за дверцей шкафа (**Hiding place**), пустив преследователей по ложному следу. Как только девушка-бандитка веселой походкой направится в комнату, вылезайте из своего укрытия, отдирайте деревянную планку и заблокируйте выход из помещения (**use PLANK on the DOOR**).

Так, одной меньше. Со вторым бандитом-преследователем придется повозиться чуточку дольше. В комнате, в которой Вы оказались, на одной из



стен находится рубильник (**Switch unit**). Поверните его, тем самым обесточив кабель (**Electric cable**), свисающий откуда-то с потолка. Дважды щелкните мышкой на кабеле для того, чтобы Макс выдернул его. Сделает он это довольно грубо — из кабеля будут торчать оголенные провода... но это, возможно, к лучшему. Теперь закончим изготовление ловушки — возьмите канистру (**Can**) и вылейте ее содержимое (а это будет не что иное, как масло) на пол (**use CAN on the FLOOR**). Почти готово — осталось лишь вновь дернуть рубильник — теперь на кабель подано нешуточное напряжение. Через пару секунд со спокойной совестью наблюдаем мученическую смерть нашего преследователя...

5. В ОТЕЛЕ (HOTEL ADDA)

Ваш визит в отель начнется с неприятного происшествия — у Вас «уведут» ключи от номера. Сделает это одна привлекательная особа женского пола,



которая впоследствии удобно расположится прямо перед Вами за небольшим столиком.

Макс, естественно, ничего не замечает. Придется выводить воришку на чистую воду путем небольших ухищрений. Для начала покажите полицейское удостоверение (**Police ID card**) дальней посетительнице (**Customer**). Она-то и расскажет Вам о темных проделках соседки. Дальнейший ход ясен — подходим с удостоверением к виновнице наших бед, делаем строгое лицо и проводим небольшую воспитательную беседу о гражданском самосознании.





Итак, ключи (**Key 227**) на месте. Самое время наведаться в 227-ой номер. Поднимаемся по лестнице (**Go up stairs**) и в коридоре подбираем серьгу (**Earring**), валяющуюся на полу. Попытаемся открыть ключом дверь (**use KEY 227 on ROOM 227**). Вашу попытку вторжения пресечет молодая служащая отеля. Усыпите ее бдительность, преподнесите ей скромный подарок — потерянную серьгу (**use EARRING on WOMEN**). Теперь загляните в номер. К большому сожалению Макса, он пустует (правда, до поры до времени). Проявим любопытство и заглянем в соседнюю комнату (**Room 225**). И опять на Вашем пути скалой встанет все та же служащая — на сей раз подарка под рукой нет и выудить информацию не удастся.

Не будем отчаиваться. Лучше



вновь перенесем сферу своих поисков на нижний этаж отеля. Попытаемся узнать, кто же все-таки проживает в номере 227? Для этого придется посмотреть регистрационную книгу (**Register**). Но «в лоб» это сделать не представляется возможным — мешает бдительное всевидящее око женщины-секретаря. Обратимся к нашей старой знакомой, только не официально, а по-дружески. Попросим ее на секундочку отвлечь секретаря (**Receptionist**). Теперь виртуозно выхватываем спичку (внимание! Не коробок, а спичку!) и с ловкостью, которой позавидовал бы великий Гудини, поджигаем корзину для бумаг (**use MATCHES on the RUBBISH BIN**). С криком «Горим!», наивная секретарша



убежит за огнетушителем, нам же остается полистать регистрационную книгу. Из коей мы узнаем, что в номере 227 проживает некая Адда — по всей вероятности, бывшая любовница покойного Маркоса.

Неплохо. Наша следующая задача — познакомиться с этой самой Аддой и, естественно, использовать это знакомство для достижения своих целей. Эх, как порой бывают наивны мужчины...

Совместите коробок спичек (**Book**



of matches) с фотографией (**Photo**) — таким образом, станет известен телефон клуба Занзибар (**Zanzibar**). Подойдем к телефону, который расположен в глубине зала, и позвоним по нему в клуб. Потом позвоните еще раз по второму номеру, который окажется номером секретаря (**Reception phone**). Подойдите к регистратуре и забирайте ключи от 225-го номера (**Key 225**).

Поднимаемся наверх и заходим в 225-ую комнату. На тумбочке возле кровати возьмите листок с рекламой (**Paper**). Позвоните по телефону в соседний номер, который на данный момент уже пустовать не будет. Вдоволь наговорившись с очаровательной Аддой, покопайтесь в своей памяти (**Memory**) и позвоните в бар (**Bar phone**). Вся хитрость заключается в том, что Вы закажите шампанское в комнату Адды. Когда придет официант и удивленная Адда начнет отрицать свое причастие к заказу — не стойте



как статуя, а смело выходите вперед.

Не волнуйтесь, Ваша решительность будет вознаграждена...

6. ВХОД (ENTRANCE)

Ну, это совсем просто! Для начала вежливо постучите. Как только за дверью появится физиономия и грубо осведомится, мол, «че надо?», суньте по-



лицейское удостоверение (**Police ID card**) — разговор сразу пойдет в другом тоне. После этого придется расстаться с часами (**Watch**), но не волнуйтесь, в свое время Вы еще вернете их...

7. В ОФИСЕ (OFFICE)

Чтобы попасть в офис, существует два способа — первый, это подобрать код, второй... Впрочем, постарайтесь догадаться сами. А пока давайте разберемся с первым способом проникновения. Натрите мелком панель с кнопками (**use CHALK on KEYPAD**) и подбирайте код, который, кстати, каждый раз меняется. У меня был B249.

Готово? Итак, первое препятствие позади, но впереди замаячило еще од-

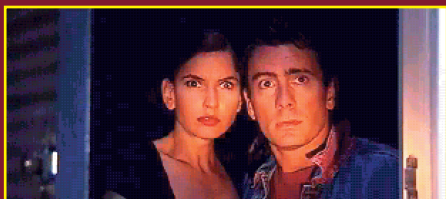


но, правда, спящее как младенец. Ваша цель — подняться наверх, непосредственно в офис Маркоса. Но вот незадача — включение лифта производится путем нажатия клавиши на клавиатуре, а около нее дрыхнет охранник. Что делать?

Макс недрогнувшей рукой осторожно берет со стола пластиковый стаканчик (**Plastic cup**). Теперь осторожно окунаем палец охранника в теплую воду (**use PLASTIC CUP on RIGHT HAND**). Происходит то, что и должно было произойти — секьюрити временно отлучается. Остается подобраться поближе к клавиатуре и нажать заветную кнопку. Лифт включен, и мы отправляемся наверх.

Вы оказываетесь в темном коридоре. Первым делом необходимо найти ключ от офиса; по словам Адды, Маркос хранил где-то поблизости дубли-





кат. Подойдите к шкафу (**Cupboard**) и посмотрите, есть ли что-нибудь под дыроколом (**Card punch**). Нашли ключ (**Office key**)? Великолепно!

Вновь вернитесь в коридор и соберите конфетти, которое высыпалось из дырокола (**Confetti**) — совсем не обязательно оставлять следы Вашего присутствия. Подойдите к двери в офис Маркоса (**Marcos's office**). Заходите вовнутрь (сначала **use OFFICE KEY on LOCK**, затем **Handle**).

Зажгите свет (поворот влево — **Switch**). Последовательно посмотрите все бумаги на железном стенде: письмо (**Letter**), рекламный проспект (**Advertisement**) и, наконец, документ (**Document**). Первые две бумаги несут в себе кое-какую информацию, а послед-



няя будет настолько важной, что Вы даже заберете ее вместе с магнитом (**Magnet**).

Поройтесь на столе. За пеналом с карандашами (**Pencil holder**) находятся два полезных предмета: чернила (**Ink**) и соединительный провод (**Wire**).

Теперь остается разобраться с главной целью Вашего визита — секретными бумагами Маркоса. Естественно, они надежно укрыты от посторонних взглядов в сейфе (**Safe**). Подойдите к нему. Подсоедините к замку провод (**use WIRE on LOCKING MECHANISM**). Другой конец провода необходимо воткнуть в электронную записную книжку (**Electronic diary**). Есть? Далее включайте записную книжку (**ON/OFF**) и на сообщение «**ENTER YOU SECRET CODE**» введите число 227. Следующий вопрос будет «**YOUR PASSWORD**»; набирайте «**ADDA**». Теперь в Вашем распоряжении оказываются секретные бумаги; казалось бы, дело сделано, но...

Адда неосторожным движением наделала много шума, от которого про-

снулся спящий охранник. Так, пришло время прятаться. Как хорошо, что мы вовремя собрали конфетти!

Перво-наперво закрывайте дверь в офис (**use OFFICE KEY on DOOR**), естественно, не выходя из самого офиса. Теперь бегите к двери в чулан (**Closet**), открывайте ее (**Bolt**) и залезайте вовнутрь. Закройте магнитом дверь (**use MAGNET on BOLT**) и ждите...

Как только охранник уйдет, выбегайте в коридор и прячьтесь в шкафу с письменными принадлежностями (**Cupboard**).

8. СКЛАД (WAREHOUSE)

Итак, проникнуть на склад оказалось совсем несложно для ловкой и шустрой Адды, зато выйти оттуда будет куда сложнее.

Для начала сунемся в фургон (**Van**). Внимательно осмотрите почтовую открытку, которая находится на стене (**Postcard**) — таким образом, Вы узнаете телефон подружки шофера фургона. Далее дважды покопайтесь в карманах куртки (**Jacket**). Ваши старания будут вознаграждены — Вы получите капсулу (**Capsule**) и билет (**Laundry ticket**). Под ковриком на полу (**Blanket**) спрятаны клещи (**Tongs**), прихватите их с собой — вещь полезная.

Теперь возвращайтесь назад. Утяните клещами листок бумаги (**Delivery sheet**). При ближайшем рассмотрении из него можно почерпнуть массу полезной информации — приблизьте левую верхнюю часть (при работе с кнопкой **3D**) этого листа. Итак, пол дела сделано.

Развернитесь налево и залезайте в машину (**Small car**). Возьмите трубку телефона, который находится внутри автомобиля. Позвоните подружке водителя (**Girl friend phone N**), и перезвоните в фургон (**Van phone N**). Как только шофер подойдет и возьмет трубку, немедленно звоните по второму телефонному аппарату, который находится на одной из полок шкафа, на склад (**Warehouse phone N**). Теперь соединяйте трубки вместе — два идиота будут трепаться друг с другом! Неплохо придумано, правда?



Не теряя времени, быстро удираем из этого мерзкого места (**To the front of warehouse**).

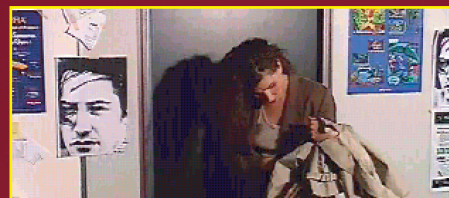
9. ТУПИК (DEAD-END)

Что Вам больше нравится — высоко прыгать или низко пригибаться? В зависимости от этого поворачивайте налево или направо соответственно.

Получилось? Поехали дальше. После видеоролика Вам будет предложено выбрать, за кого выступать далее — за Адду или Макса. В принципе, нет никакой разницы — все равно придется побывать в шкуре одной и второго; так что выбираем Адду (дамы вперед), и попытаемся передать одному из друзей Макса — Фредди, важное сообщение. Причем сделать это необходимо незаметно для инспектора Дейла.

10. В ГАЗЕТНОМ ОФИСЕ (NEWSPAPER OFFICE)

Подойдите к журнальному столику с корреспонденцией (**Mail area**). Возьмите клей (**Tube of glue**) и конверт с почтой (**Mail**). Подойдите к столику с чашками, кофеварками и прочими принадлежностями (**Coffee area**). Вскипятите воду (**Boil the water**). Как только из кофеварки повалит пар (**Steam**) — подсуньте под него конверт с корреспонденцией (**use MAIL on STEAM**). Конверт окажется аккуратно открытым. Теперь подложим туда записку от



Макса (совместите **Max message** и **Unsealed envel.**). Остается лишь вновь запечатать конверт, вот тут-то нам и пригодится клей (совместите **Glue** и **Hidden message**). Теперь смело ломимся в кабинет Фредди.

Там мило улыбаемся инспектору Дейлу, строим глазки Фредди... и продолжаем реализацию нашего плана. Отдайте почту (**use MAIL on FREDDY**). Теперь немного похулиганим — рассыпем скрепки (**Box of paperclips**). Затем по поручению Фредди отправляемся делать кофе (**Freddy**).

Опять подходим к миникофейне (**Coffee area**) и быстро варим чудесный напиток (**Make some coffee**). Ставим чашки на поднос (**Cups**) и вновь заходим в офис (**use TRAY on OFFICE**).

Вновь немного поразвлечемся — опрокинем чашку на плащ инспектора (**use TRAY on RAINCOAT**). Дав клятвенное обещание вернуть плащ в первоначальном виде, мы (в лице Адды, естественно) лихо опустошаем содержимое карманов.

11. ОБЫСК У МАКСА (HOTEL INSPECTOR)

Ну, а как там Макс? Дела у него идут, прямо скажем, не блестяще — за очень небольшой промежуток времени необходимо избавиться от трех компрометирующих вещей — капсулы (**Capsule**), документа (**Document**) и полицейского удостоверения (**Police ID card**).

Давайте по порядку. Капсулу подкладываем к конфетам (**use CAPSULE on BOWL**). Чернилами заливаем документ (совместите **Ink** и **Document**). А



вот с полицейским удостоверением придется повозиться. Откройте минибар (**Open minibar**) и возьмите бутылку виски (**Whisky**). Теперь подсуньте удостоверение под бирку (совместите **Police ID card** и **Label**) и со спокойной душой ждите прибытия инспектора...



Кстати, не пытайтесь заныкать что-либо за зеркало, под подушку и т.п. — этот номер не пройдет, т.к. Дейл достаточно компетентен, чтобы легко обнаружить данные тайники.

Когда обыск будет окончен, не вздумайте отправляться с инспектором — ничем хорошим это не кончится. Играйте по их же правилам. Когда Дейл заставит Вас лезть в багажник, быстро вылейте туда чернила (**use INK on BLANKET**). Затем как следует ударьте Дейла по хребту крышкой (**Boot lid**). Теперь инспектор не скоро станет Вам докучать вновь.

12. АДДА В ЛАБОРАТОРИИ (ADDA AT THE LAB)

Если быть точным, Вам опять надо будет выступить либо за Адду, либо за Макса. НО! Максу дозвоительно ничего не делать, его присутствие на похоронах Маркоса не принесет особой пользы в расследовании дела (максимум, можно немного развязать язык шоферу, но ничего принципиально нового Вы не узнаете).

Зато роль Адды доминирующая. Ей досталось нелегкое задание — про-



никнуть в лабораторию и заполнить секретные документы. Помните об ограничении во времени — если Вы не уложитесь в срок, задание будет провалено. Внизу находится индикатор оставшегося времени.

Итак, щелкните на портрет Адды и приступайте к решительным действиям. Перелезайте через забор (**To the garden**). Оказавшись в саду, снимайте с ветки бинокль (**Binoculars handing from a branch**) и осматривайте окрестность на предмет выявления скрытых кинокамер. Всего их три, и расположены они в следующих местах:



Затем ДВАЖДЫ покопайтесь в сорочьем гнезде (**Magpies' nest**), там Вы найдете ключи от черного хода (**Back door key**). Теперь подойдите к двери (**use BACK DOOR KEY on BACK DOOR**) и откройте ее (**use BACK DOOR KEY on LOCK**). Снимите с маски поляризованные очки (**Polarised glasses**). Дважды покопайтесь в мусорной корзине (**Rubbish bin**). В первый раз Вы найдете порванную схему какого-то устройства (**Card schematic**) — она пригодится в дальнейшем, а во второй раз — провод (**Wire**). Подойдите к аудиозамку (**Audiocode**). Оденьте очки (**use GLASSES on AUDIOCODE**), и Вы увидите мар-



кировку кнопок. Далее наберите E-E-F-G-G-F-E-D, сработает устройство замка — путь в лабораторию свободен!

Обыщите халат, висящий на стуле, в нем окажутся кусачки (**Wire strip-pers**). Оголите ими провода, ведущие к сейфу (**use WIRESTRIPPERS on WIRES**). Теперь устройте небольшое замыкание (**use WIRE on STRIPPED WIRES**). Последняя процедура разблокирует замок сейфа, и Вы станете обладателем двух микропленок. Остается рассмотреть их под микроскопом (**use MICROFILMS on MICROSCOPE**, и **Zoom in on micro-film N1,2**) и... миссия выполнена!

Вот тут-то и раскроется гнусный план Адды, в котором Макс был всего лишь инструментом для достижения заветной цели. Адда, по существу, подставила его, сделав живой мишенью для банды головорезов. Но она еще раскается в содеянном, так как ее холодное сердце дрогнуло от обаяния и душевного тепла Макса (завидуй, Ален Делон!).

13. В ЗАБЕГАЛОВКЕ (DINER)

Немедленно прячьтесь (**Take shelter**) — это спасет Вас от верной гибели.

Когда будете проходить мимо мусорного бака (**Waste bin**), не поленитесь



и выбросите очки (**use GLASSES on WASTE BIN**).

14. ШУЛЕП (HUSTLER)

Возьмите из сумочки Адды (**Adda's bag**) визитку (**Business card**) и покажите ее молодому человеку (**use BUSINESS CARD on HUSTLER**). Теперь можете приступить к игре, которая является карточным вариантом «наперстков» — штос. Ваша задача — угадать три раза местоположение дамы. Число попыток — не ограничено (еще бы, Макс показал визитку инспектора Ван Дейла!), три угадывания нужно набрать в СУММЕ, а совсем не обязательно подряд.

Теперь перед нами новая загадка — закрытый сейф. А открыть его ой как надо. На самом деле все решается донельзя просто — поверните ключ Пауля (**Paul's keyring**) четыре раза в левом замке (**Left-hand lock**), два раза в центральном (**Middle lock**) и один раз в правом (**Right-hand lock**).

15. В ИНСТИТУТЕ (INSTITUTE)

Возьмите с тумбочки сигнальное устройство (**Bell**). Повернитесь направо и положите его на подоконник (**use BELL**



on WINDOW SILL). Повернитесь налево. Как только индикатор времени покажет нулевую позицию — заходите в соседнюю комнату (**Enter the room**). Не волнуйтесь, г-н Кеворк и г-жа Драмиш будут отвлечены шумом звонка и не заметят Вашего прибытия. Немного невежливо, конечно, но...

Бросайтесь с ножом на Кеворка (**use KNIFE on KEVORK**). Далее последует жестокая сцена расправы с женщиной; к сожалению, огнестрельная рана ока-



жется для нее смертельной...

Но и сам Макс не так далек от гибели — негодий Кеворк включил систему подачи сильно токсичного газа. Чтобы выжить, необходимо разблокировать замок, для этого положите на него магнит (**use MAGNET on SYSTEM**).

16. В СЕКРЕТНОЙ КОМНАТЕ (SECRET ROOM)

Ну вот и приближается к концу наша история. А уж к какому — это зависит от Вас; более того, судьба одного из главных героев полностью в Ваших руках...

Но сделать еще предстоит довольно много, поэтому не будем задержи-



ваться. Итак, Макс и Адда находятся перед входом в секретную комнату. Для того, чтобы попасть вовнутрь, необходимо включить секретный механизм часов (**Watch**). Сделать это несложно. Включаем трехмерное изображение часов (кнопка **3D**) и производим следующие манипуляции:

1. Дергаем за заводной ключ (**Pull the winder**) для того, чтобы откинулась передняя панель со стеклом.

2. Вытаскиваем ключ (**Remove the winder**) и подводим им стрелки часов на 12-00 (**use WINDER on CENTER**).

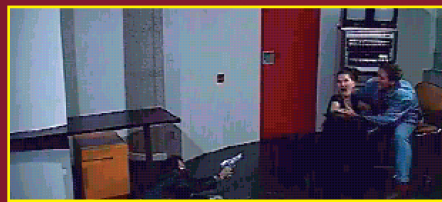
3. Вставляем назад ключ (**use WINDER on HOLE**).

4. Разворачиваем часы влево (**Turn the object to the left**) и поворачиваем один раз центральный диск (**Turn the disk**); затем три раза обод (**Turn the ring**).

5. Разворачиваем часы вправо (**Turn the object to the right**) и нажимаем на ключ (**Push the winder**).

Теперь механизм включен (**Activated watch**), и часы вполне могут использоваться вместо ключа к двери (**use ACTIVATED WATCH on SYSTEM**).

После небольшого ролика оказываемся у пульта управления замком двери. Время ограничено, поэтому работаем быстро. Для начала включаем этот агрегат (щелчок на **Switch** в правом верхнем углу). Затем вытаскиваем четвертый кар-



тридж слева (**Card eject button**). Вставляем картридж в слот (**use ELECTRONIC CARD on SLOT**) и включаем второй, третий и шестой переключатели (**Switch 2,3,6**), расположенные под слотом. Запускаем программу (**Validation of switch**). Все, отойдем на время от пульта (**Go back**).

Для начала обыщем ящики (**Drawer**), получим карманный лазер (**Pocket laser**) и дистанционное устройство повышения температуры в помещении (**Remote control**). За столом находится средство от насекомых (**Insecticide**) и,

как окажется позднее, нежелательных посетителей.

Приблизьте дистанционное устройство (кнопкой **3D**), наберите код **A2** и крутите ручку (**Higher temperature**). Затем направьте его на инфракрасный приемник (**use R.C. ACTIVATED on RECEIVER**). Ждите гостей...

Кеворка легко «снять» средством от насекомых (**use INSECTICIDE on KEVORK**), наемного убийцу — выстрелом из лазера (**use LASER on ERASER**). Вроде бы все обошлось благополучно, но...

Подлый и крайне живучий Кеворк сумел-таки сделать свое гнусное дело; за секунду до смерти он выстрелил в спину девушки. Теперь, Вы можете выступить в роли Всевышнего и решить: оставить Адду в живых (все-таки, она помогала Макс и даже спасла его от гибели) или заставить ее завершить свой земной путь (как никак, она преступница). Решайте



сами; мое мнение — пусть живет; красивая, очаровательная девушка — рановато ей отправляться в мир иной... Ну что, сделали свой выбор? Не заостряйте на этом внимание — следующая загадка от этого легче не станет.

Общитесь карманы мертвого Кеворка (**Pocket**), и Вы станете обладателем ключа (**Lev's keyring**).

Вновь подходите к агрегату и вводите код. Всего три числа, каждому соответствует свой ключ (на данный момент у Вас должно быть три вида ключей — **Paul's keyring**, **Tony's keyring** и **Lev's keyring**). Порядок ввода чисел не важен. Как только наберете код, подтвердите его соответствующим ключом. Итак:

10 — **Lev's keyring**

151 — **Paul's keyring**

1004 — **Tony's keyring**

Вот и все. После финального ролика появятся небольшие фотографии всех (точнее почти всех) участников разворачивавшихся событий. Щелкнув на любой из них, Вы узнаете всю информацию о данном персонаже. Это, конечно, прекрасная возможность, но в основном для тех, кто в достаточной мере владеет английским языком...



Хотите подключиться к сети Internet?

Нет ничего проще, если Вы приобрели пакет Internet Pack. Приносите его домой, вскрываете, устанавливаете, запускаете и... Вы уже в Internet'e. Не нужно никакой квалификации программиста, чтобы стать полноправным пользователем сети. Достаточно иметь любой, даже «386-ой» компьютер, модем и Internet Pack!

Продается в магазине GameLand.

Поверните Землю
в нужную Вам
сторону™

Не хватает памяти?

Магазин GameLand предлагает полный ассортимент стандартных модулей памяти SIMM (72-pin) емкостью 4, 8 и 16 МВ американских Major Brand-производителей с пожизненной гарантией.

Только у нас! Специфические модули памяти для персональных компьютеров, ноутбуков, серверов и периферийных устройств, ведущих фирм, от Apple до Toshiba.

Продается в магазине GameLand.

Пожизненная гарантия!

телефон: 288-3218

e-mail: gameland@glas.apc.org



СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Дом дровосека



Дом лесника



Дом камнетеса



Дом рыбакова



Дом охотника



Колодец



Трудна жизнь поселенцев, потерпевших крушение у берегов какого-то острова. Солдаты и матросы, ремесленники и крестьяне, строители и скауты собрали все свои пожитки — несколько бревен, досок да остатки провизии, оставшиеся после крушения их судна, и начали обустраивать остров. Им, буквально из ничего, пользуясь вот этими двумя руками, надо построить большую деревню, которая сможет содержать себя — чтобы и пропитание было, и финансы, и спиртное, и охрана, словом, все как у людей. «Ну и что?» — спросят те, которые по недоразумению посчитают игру *The Settlers II* очень простой, — «строишь где-нибудь здание, а к нему дорогу, следующее здание и снова дорогу...». Стоп, стоп, стоп.

Если Вы таким образом играете, то лучше начните все заново, но прежде познакомьтесь с тактикой игры *The Settlers II*. Каждый уровень, а всего в игре десять уровней плюс восемнадцать отдельных сценариев, начинается с того, что Вам выделяется небольшая территория, огражденная забором. В центре находится замок и одновременно склад (**headquarters**). Территории явно недостаточно, и рано или поздно придется расширять ее границы. Об этом речь еще впереди, а сейчас познакомимся с домами, которые можно строить в игре. Экскурсию начнем, пожалуй, с маленьких домов, так как их владельцы в значительной степени обеспечивают процветание поселения. Дровосеки, ремесленники, камнетесы, рыбаковы и охотники не так привязаны к домашнему очагу, поэтому селятся в маленьких избушках. Возвращаясь из долгих рейдов, бесконечно усталые (но довольные), они не думают о какой-либо роскоши, только о еде и небольшом отдыхе. В средних по размеру домах живут ремесленники, в задачу которых входит переработка сырья, и они не покидают свой дом, в нем живут и работают. В больших зданиях обитают фермеры и лодочники. Бараки, наблюдательные башни и крепости — это место проживания солдат.

МАЛЕНЬКИЕ ДОМА

Дом дровосека. Дровосеку не требуется приносить какой-либо провиант, единственное, что ему нужно — темный и дремучий лес. Инструмент дровосека — топор, а продукция — срубленные и очищенные от веток бревна. Про-

дукция дровосека используется лесопильней для изготовления досок.

Дом лесника. Лесник делает благородное дело, заботясь об экологии, а заодно дает работу дровосеку, выращивая новые деревья. Инструмент лесника — лопата.

Дом камнетеса. Камнетес добывает не восстанавливаемый ресурс — камни, идущие на постройку жилищ. Инструмент камнетеса — кирка, а продукция камнетеса — строительные камни. Продукция камнетеса используется для строительства.

Дом рыбакова. Рыболов заботится о пропитании, выуживая из близлежащего водоема свежую рыбу. Инструмент рыбакова — удочка и крючок, а продукция — свежая рыба, идущая, в основном, на питание шахтерам.

Дом охотника. Охотнику ничего не нужно, он лишь бегает за лесным зверьем. Инструмент охотника — лук. Продукция охотника — мясо, которое нравится шахтерам не меньше рыбы.

Колодец. Обслуживанием колодца занимается специально обученный поселенец, ему ничего не требуется, а производит он питьевую воду. Вода используется для выращивания животных (поросят и ослов) и для изготовления пива.

Бараки, дома охранников и наблюдательные башни служат для расширения границ поселения и защиты от внешних врагов. В бараках может жить до 2 солдат, в домах охранников живет до 3 солдат, а в дозорной башни живет 1 разведчик. Проверьте. Кажется, там больше народу умещается.

СРЕДНИЕ ДОМА

Лесопильня. Ремесленнику требуются бревна, из которых он за достаточно короткий срок производит доски. Инструментом ремесленника, обрабатывающего бревно, является пила. Продукция лесопильни используется для строительства домов и в мастерской для изготовления луков, кос и пр.

Живодерня. Мяснику требуются поросята, производимые свинофермой. Из них он делает полуфабрикат для жарки. Мясом, как уже говорилось, питаются шахтеры.

Мельница. Мельнику нужно зерно, выращиваемое на сельскохозяйственной ферме. Продукция — мука, которую надо доставлять пека-



рю, который печет хлеб.

Пекарня. Пекарь производит хлеб из муки и воды. Инструмент пекаря — валик для раскатки теста. Хлеб тоже следует относить шахтерам.

Переработка руды. Здесь плавится железная руда и производится обогащенное железо, необходимое в слесарной мастерской и оружейной кузнице.

Слесарная мастерская. Из досок и железа изготавливается огромное количество продукции, например, рыболовные крючки, топоры, луки, молотки, пилы, лопаты и пр. Что делать, ремесленник каждый раз выбирает на свое усмотрение. Инструмент — щипцы. Продукция мастерской используется для укомплектования орудиями труда ремесленников.

Оружейная кузница. Кузнец изготавливает оружие — мечи и щиты, для его работы необходимы железо, уголь и инструмент — кузнечный молот.

Монетный двор. Здесь производятся золотые монеты, по одной монете из каждого слитка золота и угля. С их помощью финансируется обучение солдат.

Пивоварня. Ремесленник варит зерно в воде, а получается пиво, лучшее на острове. Пиво — важный компонент для вербовки и обучения солдат.

Средних размеров казармы для солдат — это наблюдательная башня и катапульта. В наблюдательной башне живут до 6 солдат, а в катапulte на-

ходится 1 обслуживающий поселенец, и используется она для обстрела строений противника. Еще одно строение среднего размера — это **склад**. Склад очень удобен, так как на поздних стадиях игры, когда поселение занимает большое пространство, позволяет сокращать дистанцию доставки груза. На складе, как и в замке, могут жить строители, грузчики, военные, геологи и пр.

БОЛЬШИЕ ДОМА

Ферма. Фермер засеивает поля и собирает урожай пшеницы. Инструмент фермера — коса. Продукция сельскохозяйственной фермы предназначена для мельницы, пивоварни и животноводческих ферм.

Свиная ферма. Здесь выращиваются поросята, кормить которых надо зерном и водой.

Ослиный питомник. Ослы — великолепные помощники грузчиков, двигаются они немного быстрее и очень выносливы. Для них нужны зерно и вода. Когда рождается очередное животное, оно отводится к месту своей работы без Вашего вмешательства.

Верфь. Ремесленник на верфи из досок делает лодки, а по желанию даже корабль. Инструмент — молот. Если организуется водный путь (соединение двух берегов), то лодки, в силу того, что поселенцы не умеют строить мосты, очень важны.

Для охраны границ можно строить **крепость**, в которой живет до 9 солдат. Солдатам в



Живодерня



Ферма**Свиная ферма****Ослиный питомник****Верфь****Баракы****Казарма**

крепости нужны золотые монеты и пиво.

Еще одно здание большого размера — это **гавань**.

Шахты для добычи золота, угля, гранита или железной руды можно строить только на гористой местности, однако прежде ее должны обследовать геологи. Для этого поступают так: выставляют флаг, проводят к нему дорогу и после вызывают одного или нескольких геологов. В каждой шахте обитает один человек. Шахтерам необходима пища — мясо, хлеб или рыба.

Надеюсь, что, познакомившись с описанием используемых в игре строений, Вы поняли, что одному ремесленнику или фермеру требуется то, что произвел другой, а временно неиспользуемая продукция складывается в замке. Строить домик ремесленника, если отсутствует в достаточном количестве сырье, необходимое в его работе, не следует. Для уменьшения издержек с производством и доставкой продукции попарно соединяйте шахты с перерабатывающими заводами, сельскохозяйственные фермы с мельницей, пивоварней и животноводческими фермами, дом дровосека с лесопильней и так далее. Дома строятся лишь в пределах границы поселения и, если не расширять ее, то в конце концов можно столкнуться с нехваткой пространства. Кроме того, вражеские поселения могут отвоевывать Ваши территории. Этого не должно случиться, поэтому с самого начала игры надо строить баракы, дома охранни-



ков и крепости. Чем больше военных построек, тем больше территории доступно и лучше она охраняется. Построив то или иное здание, изредка посматривайте, делается ли полезная работа его владельцем. Может случиться, что в лесах кончится дичь или вблизи от домика камнетеса исчезнут каменные глыбы. В таких случаях сжигайте здание иждивенца, он на Вас за это не обидится, и подыскивайте ему другое место.

На дорогах между домами стоят человечки, — назовем их грузчики, перетаскивающие различные предметы. Они не любят заниматься ничегонеделанием и в это время почитывают прессу, прыгают через веревочку, махают руками, позевывают, одним словом, стараются сбить скуку. Но Вы можете заставить их работать, если воспользуетесь еще одним советом о том, как и где располагать здания. Дома охранников, лесников и некоторые другие ничего не производят, поэтому грузчик сильно заскукает на дороге к ним. Выход один — продолжайте строить дома ремесленников и соединяйте их дорогой. Рано или поздно на этом участке появится продукция, чему грузчик будет только рад. Впрочем, есть и другая ситуация. Если на тех или иных участках скапливается чрезмерно много товаров и один грузчик не справляется с выполняемой работой, то рекомендуется изменять приоритеты продукции, прекращать ее изготовление, пристраивать дополнительные пути или срочно выращивать грузовых ослов и высылать их в

**Сторожевая вышка****Крепость****Наблюдательная вышка**



помощь грузчикам. За назначение приоритетов отвечает «транспортное окно», в котором повышается или понижается приоритет того или иного груза. Например, чтобы увеличить отдачу от мельницы, надо выбрать продукцию «зерно» и повысить ее приоритет. Поселенцы учтут Ваше пожелание и в первую очередь будут доставлять зерно от сельскохозяйственной фермы к мельнице или пивоварне.

Ну и, конечно, в игре предусмотрены военные действия. Правда принимать непосредственное участие в ходе сражения не придется. Солдаты справляются сами, стоит только указать, куда им идти. Особенно торопиться с военными действиями не следует, прежде надо оплатить обучение солдат. Ищите залежи угля и золота, стройте шахты и где-то поблизости монетный двор. Грузчики доставят сделанные монеты солдатам, тогда они станут генералами и с легкостью справятся с противниками. Когда Вашим солдатам удастся захватить барак или крепость противника, то все близлежащие территории становятся Вашими, а вражеские постройки сгорают дотла.

Резюмируя все сказанное выше, предложу примерный алгоритм прохождения **The Settlers II**. Если стараться следовать ему, то можно легко отбить первые атаки и обеспечить поселение основными ресурсами, а впоследствии успешно сражаться с неприятелем.

Первое. Оцените имеющиеся ресурсы, щелкнув по замку. Чаще всего их оказывается очень мало. Бездумное расходование досок и камней приведет к тому, что строить дома вам будет не из чего.

Второе. Стройте домики дровосека и лесопилню, связанные друг с другом, лесопилню соединяйте с основным замком.

Третье. Затем расширяйте территорию таким образом, чтобы охватить горы, и посылайте

туда геологов искать золото и уголь, эти ресурсы где-то должны быть.

Четвертое. Стройте шахты (уголь, золото) и соединяйте их с монетным двором, а его с крепостью. Деньги тут же доставляйте солдатам.

Пятое. Стройте сельскохозяйственную ферму, но так, чтобы вокруг нее было место для засеивания пшеницей.

Шестое. Параллельно с шахтами следует строить домики рыбака, охотника и камнетеса.

Седьмое. Приступайте к строительству других домов: фермы, мельницы и пекарни, кузницы

оружия, слесарных мастерских и пр.

Восьмое. Посылайте разведчика для обследования территории.

Девятое. Когда ваша граница и граница противника соприкоснутся, стройте катапульту, которая начнет обстрел противника.

Десятое. Если солдат недостаточно, увеличьте производство пива для вербовки новых.

Итак, игра **The Settlers II — Veni, Vidi, Vici**, при том, что в ней эмулируется очень сложная экономическая модель общества, не заставит Вас скучать. Ее по праву можно назвать семейной, так как она подходит и детям, начиная с 11 лет, и взрослым. Обилие игровых ситуаций и множество решений одной и той же проблемы позволяют проходить игру несколько раз. А если надоест играть в одиночку с умным, но предсказуемым компьютером, попытайтесь сразиться с несколькими своими друзьями.



Золотая копь



Железорудная шахта



Гранитный карьер



Катапульта



Склад



Портовое здание



Штаб



Угольная шахта



Краткий Путеводитель по миру

ДИАВЛО

Сергей ЛЯНГЕ

Эпическая борьба Орков и Людей в стратегической игре Warcraft 2 от Blizzard перевернула весь мир компьютерных игр. Не желая просто почитать на лаврах, компания собирается сделать тоже самое с жанром ролевых игр при помощи **Diablo**.

Объединяя в себе традиционную компьютерную RPG, текстовую ролевую игру с обликом *Crusader: No Remorse*, **Diablo** представляет из себя продукт, не похожий ни на какой другой.

История такова. В начале игры Вы попадаете в средневековую деревню, погруженную в темноту и пострадавшую от неизвестного зла. Здесь игрок узнает, что его семья убита, а родной дом уничтожен. Немногочисленные свидетели происшествия указывают Вам на источник Зла — заброшенную часовню на окраине. Решив отомстить за всех и вся, Вы направляетесь через лабиринты под часовней в царство тьмы, чтобы покончить раз и навсегда с его правителем, Дьяволом.

В течение игры, Вы можете вернуться в деревню, чтобы получить новую информацию, улучшить свое боевое и магическое мастерство, обменять найденные под землей предметы на более мощное оружие.



Игра, созданная под Windows 95, с потрясающей SVGA графикой и перспективой в три четверти, как в *Crusader*, полностью погружает игроков в таинственный мир Дьявола. В тоже время, изометрическая перспектива позволяет наблюдать за изме-

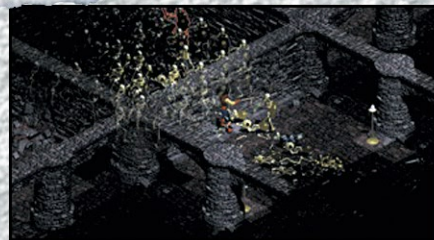
нениями в главном герое по мере получения нового оружия и усиления магии.

Кроме этого, **Diablo** вносит в мир RPG возможность одновременной игры как минимум четырех человек.

И хотя главной задачей остается совместная победа над силами зла, игроки между собой могут соревноваться в получении нового оружия и т. п. Каждый участник может путешествовать самостоятельно, даже на различных уровнях лабиринта. Также, как и в случае с *Warcraft 2*, все игроки могут пользоваться одной копией игры.

Вы выбираете одного из трех героев: бойца, лучника или мага, каждого со своими сильными и слабыми сторонами.

В отличие от прочих RPG, борьба в **Diablo** протекает в реальном времени. А чтобы игра каждый раз оставалась непредсказуемой, в нее встроены случайный генератор уровней, который не только изменяет лабиринты каждый раз, как Вы начинаете играть по новой, но и меняет расположение всех предметов в игре.



The Bone Chamber (Палата Костей)

Тщательно поискав, Вы найдете мистическую книгу на пьедестале. Ее содержание раскрывает местонахождение мистического места «нова». К сожалению, секрет колдовства хранится в другой книге, находящейся за пределами этой комнаты, в месте, заполненном демонами.

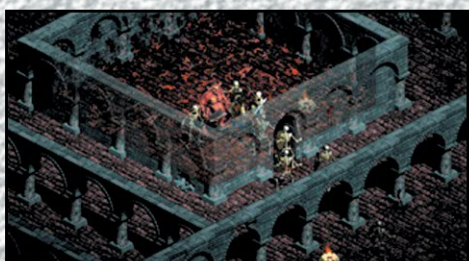
Пробейтесь к книге и Вы узнаете, как создавать стену из огня, пожирающую все на своем пути.





The Flamewall (Огненная стена)

Это заклинание сжигает всех врагов на своем пути.



The Butcher (Палач)

После продолжительных поисков Вы натолкнетесь на логово Палача. В этой залитой кровью камере Вы сразитесь с Главным Демоном, вооруженным секирой. Убив его, заберите себе его оружие. Этот топор наносит вдвое больший урон врагу, чем обычное оружие.

The Ring of Sight (Кольцо Видения.)

Зайдя в магазин, Вы узнаете, что караван, который вез сокровища короля, попал в засаду. Таким образом была похище-

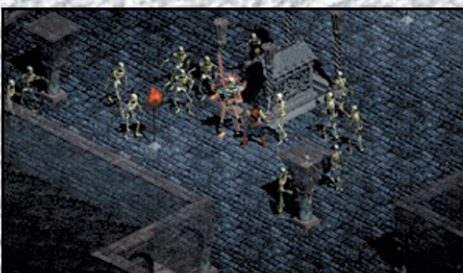


на часть метеорита, обладающего магической силой. Найдите этот металл, и городской кузнец скует Вам Кольцо Видения.

The Halls of the Skeleton King

(Залы короля скелетов)

После многократного посещения таверны, Вы узнаете от ее владельца историю ко-



роря Скелетов. Однажды Дьявол воскресил древнего короля, который и верховодит всеми теми войнами-скелетами, встречающимися на Вашем пути. Если Вы решитесь его убить, то откроется дверь в лабиринт, ведущий в его обитель. Убив монстрию (только не беритесь за это задание, не набрав достаточно сил), Вы в награду получите оружие — мощную булаву против скелетов. Кроме этого, скелеты после убийства больше не воскреснут.

Монстры



Acid Beasts (Кислотные звери)

Эти четвероногие твари способны прокусить любую защиту, разорвать плоть и перегрызть любую кость.





Bone Demons (Костяные демоны)

Ожившие трупы демонов, извергающие мощную магию.



The Fallen (Убиенные)

Самые слабые демоны. Сильны, когда атакуют большим количеством, но разбегаются в рассыпную, если напуганы. Самые слабые из них — копыеносцы.



Mega Demons (Мега-демоны)

Самые сильные живые существа в игре. Берегитесь их огненного дыхания.

Overlords (Оверлорды)

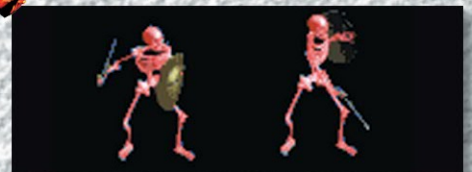
Эти могучие демоны редко нападают в большом количестве. Они очень сильные, но медлительные.



The Skeletons (Скелеты)



Рядовые скелеты довольно умны, но легко уничтожаемы. Большинство из них вооружены топорами, у некоторых есть



Black Knights (Черные рыцари)

Демонические оруженосцы Дьявола. Они не восприимчивы к действию ни одной магии.



Magistarates (Судьи Дьявола)

Доверенные советники Дьявола, самые могущественные обладатели магии в игре.



Goat Demons (Демоны-козлы)

Армия Дьявола в основном сформирована из них. Одни из этих могущественных гуманоидов атакуют на расстоянии, стреляя из лука, другие — размахивают булавой с опасными шипами.

Magma Demons (Магма-демоны)

Магическим образом созданные из лавы, эти демоны могут сами отделять от себя огненные части, чтобы создавать смертоносные взрывы.



лук со смертоносными стрелами. Более умные и сильные скелеты-капитаны вдохновляют своих собратьев сражаться более стойко. Убейте их в первую очередь.



Главный скелет, самый сильный. Вам лучше набраться силы и вывести его из игры как можно скорее. Тогда остальные скелеты, убитые Вами, не смогут возродиться вновь.

Magi (Маги)

Это пресмыкающееся с четырьмя руками может наносить удары двумя мечами и одновременно используя магию.



Storm Lords (Властелины Бури)

Гигантские демоны, способные наносить смертоносные удары молниями. Они особенно опасны в ближнем бою.



The Succubus (Суккаб)

Соблазнительная дьяволица с отвратительным сюрпризом.



battle.net

Blizzard Entertainment предоставляет игрокам возможность сыграть в **Diablo** по интернету. Вы сможете сразиться со своими оппонентами абсолютно бесплатно, стоит лишь запустить **battle.net**. С вас не потребуют ни месячную ни почасовую плату за пользование сервером, даже за вход не надо платить. Чтобы запустить **battle.net**, игрок должен выбрать опцию **Internet** в главном меню игры, и он автоматически подключится к серверу. Теперь он может сразиться против игроков с любого конца света. **Battle.net** доступен 24 часа в сутки, семь дней в неделю. Вы можете изменять уровень сложности, и он всегда будет совпадать с уровнем сложности Ваших оппонентов.

Работать **battle.net** начнет 5 октября. В этот день начнется прямая регистрация желающих поиграть в пробную версию **battle.net**. Первая тысяча зарегистрировавшихся получит такую возможность.



Каждому из нас хотя бы раз в жизни хотелось изменить прошлое, но увы, мир устроен так, что это невозможно, и, по крайней мере, до сих пор никому не удавалось доказать обратное. Но вот на горизонте забрезжил луч надежды – фирма Interplay в своей новой игре **Conquest of the New World** предлагает поклонникам стратегических игр попробовать изменить историю колонизации «Дикого Запада».

Игра имеет шесть сценариев, которые я перечислю в той же последовательности, что предлагается ей самой.

1. Обучение – продолжительность 40 туров. Вы играете за Англию против Франции. Сценарий состоит из четырех миссий:

а) Высадить разведчиков (**Explorer**) на Новой Земле, сделать не менее трех географических открытий (вершины гор, реки) и выбрать место для будущей колонии.

б) Основать колонию.

в) Обновить центр колонии до второго уровня.

г) Уничтожить всех

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

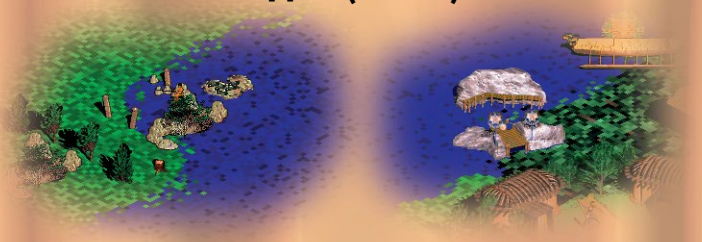


**Михаил
СМОЛЬНИКОВ**

Центр Колонии (Colony Center)



Док (Docks)



Ферма (Farms)



французских колонистов.

2. Острова – Наша задача открыть как можно больше островов и гор, при этом Вам предстоит остерегаться двух оппонентов.

3. Индейцы – играя за развитых индейцев, Вам предстоит объявить федерацию и объединить пятнадцать диких племен в единую империю.

4. Выживание – Вы и три оппонента борются за выживание. Побеждает тот, кто останется последним уцелевшим. Так что уничтожайте все и вся.

5. Завоеватель – Вы и пять оппонентов сражаетесь за экономическое и территориальное господ-





ство в Новом Свете.

6. Выборочная – возможность составить свой сценарий игры.

Призовые очки начисляются игроку за основание каждой колонии, географические открытия, установление дипломатических отношений и победы в битвах.

Строительство колонии

Не доверяйте автоматическому развитию Ваших колоний. При выборе этой опции темп становления значительно снижается. Игрой предусмотрено двенадцать типов построек:

1. Центр колонии (Colony Center) – главная постройка, позволяющая управлять колонией, строить здания и готовить военных лидеров. Строится при помощи переселенцев (**Settlers**), разместите его так, чтобы у Вас вокруг было как можно больше свободной площади для дальнейшего развития колонии, и рядом с океаном, для возможности строительства дока (**Docks**).

2. Док (Docks) – Возводится на берегу. Дает

Железный рудник (Metal Mines)



Золотой рудник (Gold Mines)



Лесопилка (Mills)



Коммерция (Commerce)



Форт (Forts)



Таверна (Taverns)



Церковь (Cherches)



возможность ведения морской торговли и строительства кораблей. Для развитой колонии может понадобиться две постройки.

3. Ферма (Farms) – Служит для выращивания пищи. Максимальное производство – при строительстве на равнинах, вблизи океана.

4. Золотой рудник (Gold Mines) – Позволяет добывать золото. Максимальное производство при строительстве вблизи гор и на холмах.

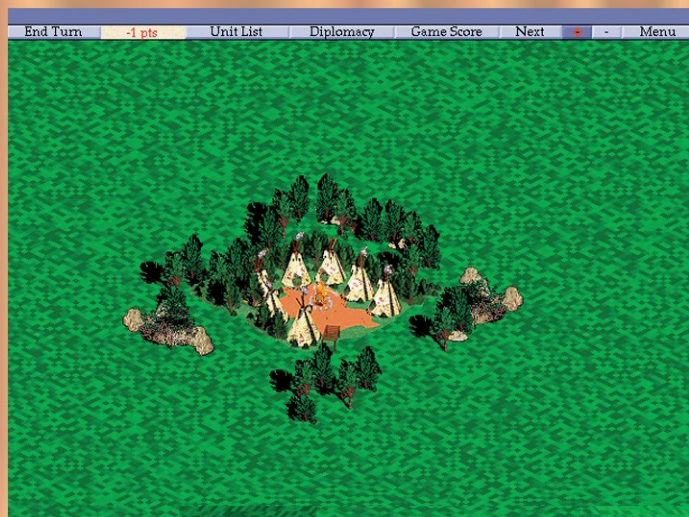
5. Железный рудник (Metal Mines) – Позволяет добывать железо. В остальном, то же, что и золотой рудник.

6. Лесопилка (Mills) – Добывает древесину. Лес и берег океана – самое удачное место для этой постройки.

7. Коммерция (Commerce) – Позволяет производить товары, является самой прибыльной постройкой.

8. Форт (Forts) – Защита колонии и место обучения солдат. Для развитой колонии нужно не менее трех фортов.

9. Таверна (Taverns) – Место найма разведчиков.



10. Церковь (Cherches) – Увеличивает уровень эмиграции в Вашу колонию. При достаточном количестве населения надобность в ней пропадает.

11. Военный колледж (War Colledges) – Позволяет улучшать характеристики боевых единиц.

12. Дом (Housing) – Увеличивает количество мест для жителей и позволяет производить переселенцев (Settlers).

Все постройки, кроме Военного колледжа (War Colledges), могут быть обновлены (Upgrade) до следующего уровня. Для европейских держав их четыре, а для индейцев – два. Обновление дает больший результат, чем строительство нового сооружения, поэтому стремитесь повышать уровень построек колонии.

Географические открытия

При помощи разведчиков (Explorer) Вы не только раскрываете новые территории, доселе неизвестные Вам, но и делаете открытия рек и горных вершин. Приятно то, что имеется возможность

Военный Колледж (War Colledges)



Дом (Housing)



Лидер (Leader)



Пехота (Infantry)



Кавалерия (Cavalry)



Артиллерия (Artillery)



Корабли (Ship)



дать им любое название на свой вкус. Для большего числа открытий управляйте разведчиками (Explorer) сами, пускай их вдоль рек и по вершинам горных хребтов.

Дипломатия

При обнаружении колонии оппонента устанавливаются дипломатические контакты, которые Вы можете изменить по ходу игры. Наиболее интересной является возможность организации шпионских и саботажных миссий в любых колониях оппонентов, в случае успеха которых Вы получаете интересующую Вас информацию в начале нового тура или сообщение о гибели Вашего шпиона при провале. Раздел дипломатии служит так же для отказа от уплаты дани Материнской стране. Осторожней с этой опцией, так как после бунта объявят торговое эмбарго, и Вас атакуют армии Старого Света. Если не успели создать хорошей защиты, Ваше правление будет свергнуто. Победа же принесет независимость и возможность вновь начать торговать в свое

удовольствие.

Армия и сражения

Если армия противника приближается к Вашей колонии, то целесообразно атаковать первым, так как иначе, даже в случае успешного отражения атаки, некоторые постройки колонии будут уничтожены. В Вашем распоряжении пять типов боевых единиц:

1. Лидер (Leader).

Объединяет боевые единицы, создавая мобильную армию. После каждой победы в сражении лидер и некоторые боевые единицы получают повышения «бонуса». У лидера призовые очки могут быть потрачены на:

а) Увеличение количества поддерживаемых боевых единиц. В идеале для боевой армии их нужно довести до 20, так чтобы в армию входили 11 конников и 9 пушек.

б) Увеличение огневой мощи — сколько боевых единиц включенных в армию лидера смогут атаковать противника за один тур боя. Для предыдущего примера число атак должно быть равно 18, тогда Вы сможете нанести удар конницей с фронта и поддержать их атаку артиллерией.

в) Увеличение передвижения — позволит Вашему лидеру покрывать большие сухопутные расстояния за один тур.

г) Увеличение престижа — Ваши солдаты лучше сражаются в бою.

Держите одного лидера в колонии, это позволит совершать большее количество атак при нападении

противника на Вашу колонию. Для этого выделите лидера и наведите курсор мыши на Центр Колонии.

2. Пехота (Infantry).

Самая слабая сухопутная боевая единица. Совершает один ход или атаку за тур боя. Эффективна только при скоплении шести пехотинцев в одном квадрате.

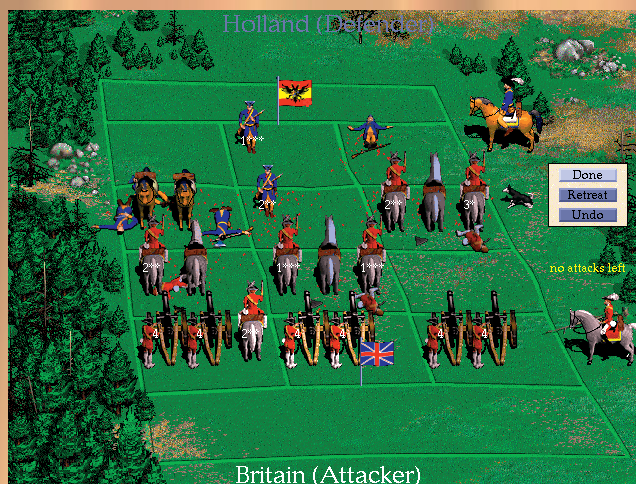
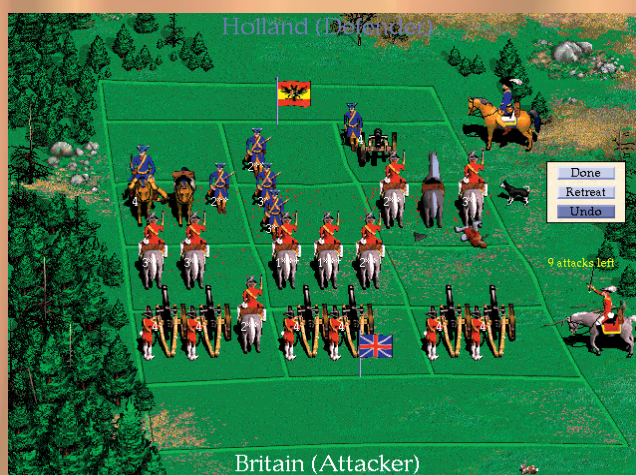
3. Кавалерия (Cavalry). Сильная боевая единица совершает два хода либо ход плюс атака.

4. Артиллерия (Artillery). Сильная боевая единица делает один ход или атаку. Единственная может атаковать на дальние расстояния, но малоэффективна на близких дистанциях и не может наносить ответные удары по горизонтали.

5. Корабли (Ship).

Морские боевые и транспортные единицы. Их сражения проходят полностью автоматически. Могут захватывать или топить корабли противника. Самый развитый флот можно строить при обновлении колонии до четвертого уровня.

Главной тактической хитростью ведения сухопутных боев является нанесение удара по противнику с двух сторон, например, с фронта и фланга. Как правило такая атака очищает квадрат действия от назойливых врагов, но будьте внимательны — компьютер сам хорошо пользуется этим приемом. Ну вот, вроде и все. Успешной Вам КОЛОНИЗАЦИИ.



DESCENT

Антон ШИЛКЕНД

Тактика сражений

СОВЕТЫ ПИЛОТА- ПРОФЕССИОНАЛА

Правило №1 В движении жизнь

Старайтесь постоянно двигаться. Не стойте на одном месте, особенно в больших залах и шахтах. Постарайтесь освоить тонкие приемы полета, такие как скольжение по вертикали и горизонтали (это достаточно просто, но очень эффективно, особенно при сражениях в узких коридорах), «мертвая петля», «бочка», левый и правый развороты с перемещением по вертикали, более сложные, но не менее эффективные. Чем больше таких тактических приемов у Вас в запасе, тем больше шансов выбраться с минимальными потерями из любой заварушки.

Правило №2 Не следуйте слепо за Вашим помощником

Он не имеет привычки

предупреждать о том, что ждет Вас за следующим поворотом или дверью. Также в его программе не заложена подробная экскурсия по лабиринтам. Он показывает только кратчайшие пути к ключам и реактору, поэтому следует иногда покидать его для поиска секретных уровней, комнат, да и просто полезных вещей.

Помните и о том, что гид не знает мест, где содержатся пленники.

Правило №3 Хорошая разведка — залог успеха любого сражения

Настоятельно рекомендую не входить в роль эдакого крутого парня, которому ни почем любые неожиданности и любое количество роботов противника прямо по курсу.

Перед очередной дверью или закрытым туннелем, узким проходом или большим залом постарайтесь получить как можно больше информации о том, что Вас там ожидает. Также не забывайте прове-

рить пространство, которое останется позади, когда Вы рванете в бой. Дело в том, что там в стенах могут быть секретные ниши с вражескими роботами. Найти их несложно, просто постреляйте осветительными ракетами, и там, где есть такая ниша, Вы услышите характерное шипение (к сожалению, другим способом их местонахождение обнаружить невозможно).

Теперь о том, что находится впереди. Самый простой способ разведки — это переключение монитора на вид из робота-гида. Но здесь есть и свой минус. Он двигается достаточно быстро и с резкими поворотами, поэтому необходим некоторый навык быстро запоминать все, что видите.

Второй, и на мой взгляд, более надежный способ — это использование ракеты «Guided missile». О том, как это делать, будет описано ниже.

И, наконец, третий, самый надежный. Просто сохраните игру, а потом смело при-

те вперед и усиленно смотрите по сторонам. В случае чего, потом просто нажмете Alt-F3.

Но даже когда Вы прошли весь лабиринт и добрались до главного реактора, советую не расслабляться. Разрушить его, как правило, не очень сложно, но вот найти выход бывает проблематично. И помните, что робот-гид может оказать Вам в этом деле «медвежью услугу». Уж не знаю, чем это объяснить, может его программа дает сбой в результате повреждений, полученных в процессе сражений (один раз он у меня просто пропал куда-то). Но бывают случаи, когда он может повести Вас к выходу либо не самым коротким путем, либо вообще привести в совершенно другое место.

Во избежание этих неприятностей следует перед тем, как начать «долбить» главный реактор или робота-босса, найти выход самому и пару раз отрепетировать самый короткий путь, поскольку порой времени на выход отведено впритык.

ОРУЖИЕ

Лазерная пушка

Самое слабое и неэффективное оружие, которое присутствует у Вас из-



начально и каждый раз, когда Вы возрождаетесь после смерти.

Навесные стволы к лазерной пушке

Увеличивает мощность лазера в четыре раза. Поле того, как Вы найде-



те этот полезный инструмент, лазерной пушкой уже можно сражаться.

Шестиствольная лазерная пушка

Самый мощный лазер, который



бывает очень полезен по причине своей экономичности расхода энергии.

Шестиствольный пулемет «Vulcan»

Скорострельный пулемет, обладающий достаточно большой убойной силой. Противник не способен атаковать Вас при точной и бесперебойной стрель-



бе из этого оружия. Но после появления в Descent II скорострельной пушки «Gauss» потерял свою актуальность.

Восьмиствольная скорострельная пушка «Gauss»

По-моему, самое мощное и эффективное оружие в игре. Обладает всеми достоинствами пулемета «Vulcan», но мощнее его в три раза. Неэкономичный расход



патронов компенсируется великолепными боевыми качествами (патроны к «Gauss» и «Vulcan» одинаковы). Эффективно практически против всех видов роботов (за исключением шершней), но требует прицельной стрельбы.

Трехствольная энергетическая пушка «Spread»

Обладает широкой зоной поражения, так как стреляет тремя горизонтальными и тремя вертикальными зарядами



поочередно. Особенно эффективно при стрельбе по группам роботов, а также при встрече с красными шершнями. Эффективность средняя. Учитывая достаточно сильный расход энергии, не рекомендую применять часто.

Шестиствольная энергетическая пушка «Helix» с вращающимися стволами

Модернизированный вариант «Spread». Обладает более широкой зоной поражения, а также большей плотностью огня, так как за один поворот ство-



лов на 180 градусов успевает сделать от шести до десяти выстрелов по шесть зарядов. Достаточно убойная штука и как «Spread» особенно эффективна при борьбе с группой роботов. Но, к сожалению, увеличение мощности повлекло за собой увеличение расхода энергии. При применении не требует особо прицельной стрельбы, но, из-за средней скорости движения снаряда, практически бесполезна на больших расстояниях. Противник умудряется уворачиваться от этих выстрелов.

Плазменная пушка. «Plasma»

Одно из самых эффективных и скорострельных видов энергетического ору-



жия. Одинаково подходит для боя как в узких так и в больших пространствах.

Плазменная пушка. «Phoenix»

Достаточно специфичное оружие так как имеет одно, но очень значительное отличие от пушки типа «Plasma». Ее заряды способны ricochetировать от любых поверхностей лабиринтов, кроме

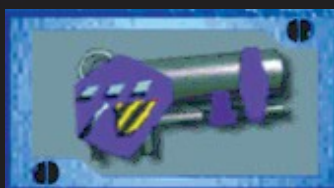


лавы и воды. Идеально подходит для уничтожения противника, находящегося вне зоны вашей видимости, где-нибудь за углом, или в небольшом помещении.

Требует достаточно продуманного применения и прицельной стрельбы, так как после ricochета заряд может попасть в Ваш корабль и нанести значительный ущерб.

Плазменная пушка. «Fusion»

Это оружие обладает самым мощным зарядом энергии и способно с одного выстрела уничтожить малые и средние типы вражеских роботов.



Но, к сожалению, долгий процесс аккумуляции энергии перед выстрелом, большая отдача и требования прицельной стрельбы делают его практически бесполезным.

Больше всего подходит для разрушения дверей и стрельбы по неподвижным мишеням.

Плазменная пушка. «Omega»

Очень эффективное оружие для ведения боя на ближних и средних дистанциях.

Стреляет молнеевидными разрядами энергии с небольшим эффектом самонаведения, имеет дополнительный аккумулятор-конвектор, для накопления

и преобразования энергии для стрельбы.

В отличие от «Fusion», аккумуляиро-



вание не сильно снижает эффективность, так как это происходит независимо, и достаточно быстро, но в некоторых случаях может стать роковым. Минусом этого оружия является также еще и то, что при уменьшении заряда в аккумуляторе уменьшается мощность выстрела.

«Concsn missile» (простая ракета)

Самый простой и слабый вид ракет-



ного вооружения. Двигается строго по прямой и при прямом попадании может уничтожить только самые слабые типы вражеских роботов.

«Flash missile» (ослепляющая ракета)

Достаточно необычный вид вооружения, так как вместо обычного заряда



снаряжена чем-то напоминающим магниевую пыль, и поэтому обладает очень яркой вспышкой при взрыве.

Практически не наносит урона защите роботов, но на некоторое время выводит из строя, ослепляет и дезориентирует, что дает возможность спокойно уничтожить их из других типов вооружения.

Эффективно только против малых и средних типов роботов.

«Homing missile» (самонаводящаяся ракета)



Средний тип ракеты, имеющий устройство самонаведения на цель.

Большая скорость полета, ус-

тойчивое наведение на цель (может сделать полный разворот на 360 градусов, если позволяет свободное пространство) и достаточно мощный заряд делают ее одним из самых эффективных типов ракетного вооружения.

«Guided missile» (управляемая ракета)

Аналог самонаводящейся ракеты с возможностью управления в полете.

Великолепная вещь для поражения противника на дальнем расстоянии, вне зоны Вашей видимости и для разведки боем. Настоятельно рекомендую расходовать их очень бережливо, так как в некоторых случаях они просто незаменимы.



Управляется после выстрела клавишами «вправо», «влево», «вверх», «вниз». Точка прицела обозначена в центре правого монитора.

К сожалению при всех достоинствах, у этого типа ракет есть недостаток. Поскольку клавиши управления дублируются с клавишами управления кораблем (перенастроить их мне не удалось) с момента выстрела и до тех пор пока ракета не поразит цель, Ваш корабль может двигаться только вперед и назад.

«Smart missile» (жгущая ракета)

Разрывная ракета тяжелого типа снаряженная зарядом плазма.



При взрыве образуются плазменные шары имеющие большую температуру, которые разлетаются во все стороны.

Наибольший эффект достигается при поражении групп роботов и при использовании в больших пространствах.

«Merc missile» (быстрая ракета)

Ракета тяжелого типа, обладающая



очень большой скоростью полета.

Эффективна при поражении на больших расстояниях, поскольку роботы

не успевают от нее увернуться.

«Megr missile» (мощная ракета)

Одна из самых мощных ракет, обладающая большой площадью поражения.



Рекомендую использовать для борьбы с роботами-боссами. Также эффективна при разрушении реакторов и для поражения групп роботов в средних и больших помещениях.

Требует прицельного применения, и поэтому при использовании в активном бою как правило достигается эффект «стрельбы из пушки по воробьям».

При взрыве поблизости может нанести урон вашей защите, либо даже уничтожить корабль.

«Shaker missile» (сотрясающая ракета)

Самая мощная ракета.



Предназначена исключительно для уничтожения реакторов и роботов-боссов.

При взрыве вызывает маленькое землетрясение всей планеты.

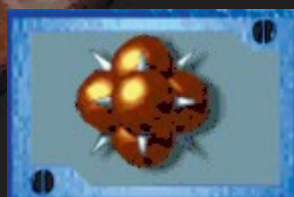
«Proxim bomb» (мина ближнего действия)

После установки заводится в про-



странстве и не перемещаются. Срабатывает от соприкосновения с роботами, либо через некоторое время (~10-15 секунд).

Эффективны при минировании ниш, генерирующих роботов, а также при вынужденном отступлении для уничтожения преследователей.



«Smart mine» (жгущая мина)

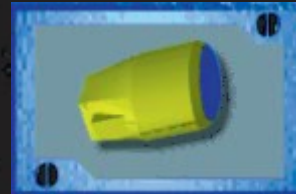
Комбинация «Proxim bomb» и «Smart missile».

Срабатывает только от соприкосновения с роботами.

Обладает более мощным зарядом чем «Proxim bomb» и гораздо большим радиусом поражения

«Headlight» (навесной фонарь)

Очень полезная вещь в темных ла-



биринтах и корридорах. Питается от источника энергии для оружия, поэтому не следует забывать его выключать.



«Ammo Rack» (оружейный контейнер)

Увеличивает количество ракет и патронов к пулемету и скорострельной пушке, которое способен нести ваш корабль.

«Afterburner» (ускоритель)

При его наличии вы можете кратковременно увеличивать скорость дви-



жения вашего корабля примерно в три раза. Как и фонарь работает от источника энергии для оружия, но имеет свой аккумулятор.

«Enerdgu to Shield convектор» (конвектор энергии)

Незаменимая вещь, в буквальном смысле слова. Позволяет преобразовы-



вать излишек энергии оружия (более 100 единиц) в защитное поле вашего корабля, в пропорции 1/2.

РОБОТЫ

Guide Bot

Помощник-гид

Размер — 1 метр
Оружие — нет
Угроза — нет



Изначально был сделан как проводник и разведчик в рудниках. Но после модификации стал прекрасным Вашим помощником в миссиях.

Internal Tactical Droid

Внутренний тактический дроид.

Размер — 2 метра
Оружие — легкий пулемет
Угроза — минимальная



Он был создан для стрельбы по отдельным мишеням.

Обладает слабой защитой и слабым вооружением, но очень подвижен и маневрен. Двигается очень резко и не предсказуемо. В явно проигрышной для себя ситуации предпочитает удрать. Представляет реальную угрозу лишь при нападении группами.

Наиболее эффективное оружие против него - энергетические пушки «Spread» и «Helix».

3. Lou Guard

Охранник

Охраняет входы в туннели.

Размер — 5 метров
Оружие — ракетная установка
Угроза — высокая



Создан для защиты входа в туннели. Он малоподвижен и неповоротлив, хотя это не мешает ему довольно ловко уворачиваться от ваших выстрелов и ракет. Вооружен ракетами типа «Homing missile» (самонаводящаяся ракета), что превращает его в довольно грозного противника, с которым бесполезно вступать в ближний бой. Старайтесь атаковать его с дальнего расстояния, и по возможности с тыла, так как для разворота ему требуется достаточно много времени.

Наиболее эффективное оружие: пушка «Gauss», «Homing missile» (самонаводящаяся ракета), «Guided missile» (управляемая ракета), «Merc missile» (быстрая ракета).

4. Preliminary Integration Groundbot (PIG)

Межсекционный охранник.

Размер — 3 метра
Оружие — лазер
Угроза — низкая



Небольшая скорость и слабое оружие делают его неопасным. Встречается только на начальных уровнях и может послужить неплохой учебной мишенью. Но, если у Вас низкий уровень защиты, остерегайтесь его.

Уничтожается практически любым видом вооружения.

5. Smelter

Плавщик

Оператор плавильных установок.

Размер — 2 метра
Оружие — энергетическая пушка типа «Phoenix».
Угроза — средняя



Обладая средней подвижностью, мощным и скорострельным оружием, представляет из себя достаточно серьезного противника, с которым лучше избегать лобового столкновения. Как правило находится в боковых нишах средних и больших залов.

Бороться с ним лучше всего с дальней дистанции скорострельными типами оружия, или ракетами типа «Homing», «Guided», «Merc».

6. Fox Attack Bot.

Атакующий робот.

Быстро отзывается на вызов системы безопасности.

Размер — 3 метра
Оружие — мощный выпуск энергетических разрядов
Угроза — средняя

Этот робот был создан для быстрого реагирования на экстремальные ситуации. Опасайтесь его, имея хорошую скорость и маневренность он нападает достаточно неожиданно и



агрессивно. Встретить его можно в вертикальных туннелях, за дверьми в больших залах, а также в комнатах с ключами.

7. Ice Spindle Defense Robot

Туннельный челнок внешних планет

Размер — 6 метров
Оружие — бур
Угроза — средняя



Скорость и маневренность этого робота дают ему преимущество в ближнем бою. Эффективнее всего расправится с ним издалека. Поскольку обладает достаточно средним уровнем защиты, пока вы держите его на дистанции реальной угрозы не представляет.

8. TRN Racer

Туннельный контролер за нарушениями.

Размер — 2 метра
Оружие — трехствольная ракетная установка
Угроза — средняя



Трехствольная ракетная установка залпового действия и высокая маневренность делают его достаточно опасным. Но средний уровень защиты позволяет достаточно быстро расправиться с ним при хорошем и четком маневрировании.

9. Diamond Claw. Second Generation.

Стандартный робот-бурильщик второго поколения.

Размер — 3 метра
Оружие — 4 алмазных сверла и энергетические импульсы
Угроза — высокая



Созданный для бурения твердых пород в шахтах, а в последствии оснащенный плазменной пушкой, представляет из себя очень серьезно противника.

Начинает быструю лобовую атаку, как только увидит ваш корабль, пытаясь достать вас своими алмазными сверлами.

В ближнем бою у вас очень мало шансов отделаться от него «малой кровью». Поэтому при неожиданной встрече наилучший выход резкое отступление с использованием всей мощи вашего оружия. Старайтесь не выпускать его из поля вашего зрения до полного уничтожения.

10. Bandit.

Бандит.

Уборщик камней.



Размер — 2 метра

Оружие — осветительные ракеты.

Угроза — средняя

Изначально был создан для сбора осыпавшихся кусков горной породы, а в последствии приобрел неплохие навыки собирать с кораблей непрошенных гостей любое навесное оборудование и оружие. Его излюбленные «лакомства» это конвектор, фонарь, ускоритель, ракеты, скорострельные пулемет и пушка. Предпочитает подкрадываться сзади и, схватив что либо, быстро ретироваться.

При приближении к вам издает достаточно характерный звук и не в состоянии что либо своровать с движущегося корабля.

Уничтожить его достаточно сложно, так как обладая предельной скоростью, маневренностью и великолепным знанием лабиринтов он спокойно выходит победителем из любой гонки с преследованием.

Поэтому необходимо применять всевозможные тактические приемы. Например, попробовать заманить в кольцевой коридор и заминировать выход большим количеством мин, либо заминировав подходы к себе подождать его в этой импровизированной засаде.

Ну а если вам удалось его загнать в тупик, постарайтесь не упустить этот шанс и уничтожить бандита.

11. Portable Equalizing Standard Transbot

Транспортный робот.

Размер — 1.5 метра

Оружие — две ракетные установки

Угроза — минимальная

Маленький транспортник, содержащий небольшое количество оружия. Он почти не опасен, до тех



пор, пока Вы не ранены.

12. Boarshead

Разрушитель скал.

Размер — 3 метра

Оружие — плазма и ракетница

Угроза — очень высокая



Созданный для глобального разрушения горных пород, имеет на вооружении ракеты «Smart missile» и плазменную пушку. Очень опасный противник, близкое знакомство с которым как правило заканчивается для вас плачевно.

Предпочитает прятаться во всевозможных нишах и укрытиях, и атаковать внезапно.

Если вы знаете где он находится, самое эффективное оружие — ракеты «Guided missile».

Появляется на последней планетной системе, так что будьте предельно внимательны.

13. E-Bandit

Энергетический бандит.

Дроид, убирающий статическое напряжение.

Размер — 2 метра

Оружие — высасывание энергии

Угроза — высокая



Этот робот был создан для безопасного снятия статического напряжения в шахтах. Теперь он также «бе-

зопасно» снимает энергию защиты с вашего корабля. Атакует с большой скоростью и очень агрессивно. Остановить его атаку можно только полным уничтожением. Избегайте прямого контакта с ним любыми методами, вплоть до позорного бегства.

14. Omega Defense Spawn

Страж последней линии защиты.

Размер — 2 метра

Оружие — система концентрированного взрыва.

Угроза — средняя



Это — робот «камикадзе». Он запрограммирован на быстрое сближение со своим противником, а затем на самоуничтожение. При взрыве в непосредственной близости от вас, помимо физического урона защите, отбрасывает ваш корабль сильной взрывной волной, что приводит к временной дезориентации.

Методы борьбы аналогичны с методами против энергетического бандита.

15. Vper Bot

Робот по земляным работам.

Размер — 2 метра

Оружие — плазменная пушка,

энергетическая система

Угроза — средняя



Созданный для измельчения и плавления горной породы, он спосо-

бен уничтожать своих противников даже после того, как он сам уничтожен. Поэтому при встрече с ним проявляйте максимум осторожности.

16. Bulk Destroyer

Разрушитель горной породы.

Размер — 3 метра

Оружие — ракетная установка

Угроза — средняя



Специализация этого робота — уничтожение скал в больших количествах. Опасен на близких и средних расстояниях. Более подвижный чем Lou Guardy но обладает меньшим уровнем защиты.

17. Red Hornet

Красный Шершень.

Атакующий робот.

Размер — 0.5 метра

Оружие — небольшая лазерная система

Угроза — низкая



Хорошо владеет техникой группового нападения. Поэтому становится очень опасен, когда нападет группами. Встречается нечасто. Наиболее эффективное оружие против него — энергетические пушки «Spread» и «Helix».

18. Spawn**Капля.****Атакующий робот.***Размер — 0.5 метра.**Оружие — средняя лазерная установка.**Угроза — сильная*

Аналогичен Red Hornet, но более опасен.

19. Internal Taktikal Securiti Control Robot.**Тактический робот внутренней системы безопасности.***Размер — 3.5 метра.**Вооружение — легкий пулемет типа «Vulcan» и ракетная система.**Угроза — сильная*

Обладая хорошей подвижностью и удачно скомбинированным

вооружением представляет реальную угрозу на ближних и средних дистанциях. Предпочитает не нападать пока не окажется поблизости от вас.

20. Многофункциональный защитный робот.*Размер — 6 метров**Вооружение — мощная энергетическая супер-пушка, и ослепляющая ракетная система**Угроза — сильная*

Многофункциональное вооружение и большая защита делают из этого робота очень серьезного противника. Из-за больших размеров может находиться только в больших залах.



После поражения, сегменты его ракетной установки начинают жить «собственной жизнью», и могут на-

нести вам дополнительные повреждения (обладают минимальной защитой и уничтожаются одним попаданием из любого оружия).

21. Seeker**Смотритель****Атакующий робот***Размер — 2.5 метра**Вооружение — ракетная система типа «Merc missile».**Угроза — очень высокая*

Один из самых опасных противников. Обладая великолепной маневренностью и хорошей реакцией способен уворачиваться даже от ракет типа

«Merc missile», а прямое попадание залпа его ракетной системы приводит к большим разрушениям вашего защитного поля.

Приближаться на близкие расстояния и вести дуэли на открытом пространстве абсолютно бесполезно и очень небезопасно.

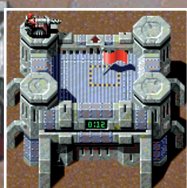
Самый эффективный способ борьбы с ним — использования ракет типа «Guided missile» (управляемая ракета) находясь вне зоны его видимости, либо за укрытием.



ФОРМУЛА УСПЕХА



Используемые здания:



Форт. Это самое важное здание, так что охраняйте его лучше всех остальных. Когда оно разрушено или захвачено, Вы автоматически проигрываете битву. Главной целью является захват или уничтожение форта противника. Форт может производить различные боевые единицы, которые будут меняться от миссии к миссии. На крыше этого здания есть четыре площадки (в каждом углу), на которых могут быть расположены артиллерийские установки. Одна или две из них изначально уже заняты пушками. Но Вы сами можете расположить дополнительные орудия на свободные площадки в течение сражения. Вернуться к своему штабу можно в любой момент сражения, нажав кнопку **Enter**.



Фабрики. Существует два вида фабрик: производящие роботов и производящие военную технику. Каждая фабрика имеет ранг от одной до пяти звезд (слева от счетчика на стене). Чем больше звезд имеет фабрика, тем больше

типов боевых единиц она может производить. Так, фабрика с одной звездой может производить два или три типа боевых единиц (как правило, Grunt'ов, Psychos и пулеметы Gatling'a), в то время как завод с пятью звездами может производить все возможные виды роботов и техники. Фабрика не будет ничего производить до тех пор, пока флаг, ее контролирующий, не захвачен одной из сторон. На производство различных боевых единиц требуется разное количество времени. Чем мощнее единица, тем дольше она будет производиться. Также время на производство зависит от размера захваченной территории: чем больше территории находится у вас под контролем, тем меньше времени уйдет на производство. И, наоборот. Время производства высвечивается на стене фабрики. Если ей нанесен урон, то она будет работать с меньшей эффективностью. Вы можете проверить эффективность фабрики, вызвав контрольное окно, где она изображена в процентах в правом углу.



Радар. После захвата радара он станет сканировать окружающую территорию. Внутри этой территории (окружность с центром в середине радара) Вы можете наблюдать точное расположение и пе-

ремещение врагов на мини-карте. Если Вы направите курсор на вражеский объект в пределах досягаемости одного из Ваших радаров, этот объект будет идентифицирован. Захватывая радары в ключевых местах, Вы можете постоянно иметь точную картину расположения сил противника.



Ремонтные мастерские. Можете их использовать для ремонта своей техники. Просто выберите тот вид транспорта, который хотите починить и

переместите курсор к входу в мастерскую. Нажмите кнопку мыши, когда курсор изменится на значек гаечного ключа. Ваша техника заедет в ремонтную мастерскую. Время необходимое для ремонта будет отсчитываться на часах на здании. После того, как время закончится, техника выйдет оттуда в полностью восстановленном виде. Это время зависит от уровня повреждения машины, от уровня повреждения мастерской и от количества территорий находящихся под Вашим контролем. Если Вы захватите мастерскую с вражеской машиной, то эта техника будет удалена оттуда сразу же, в любом состоянии (неплохо было бы иметь возможность «прикарманивать» ее).

Окно команд:

① Нажмите левой кнопкой мыши на **R**, **V**, **G** или **B**, и Вы сможете выбрать себе (соответственно) любого доступного ро-

бота, машину, оружие и здания. Эти кнопки также дублируются **F1** — роботы, **F2** — машины, **F3** — здания, **F4** — оружие.

② Сила армии — показывает количество боевых групп (но не единиц) у каждой из армий.
③ Меню — Нажав на эту кнопку

левой клавишей мыши, Вы поставите игру на паузу, а на экране появится меню настроек игры.

Приказы боевым единицам:



Крест — достигнуть определенного места. Боевая единица выберет наиболее короткий путь к месту назначения. Она разрушит препятствия на своем пути (например, скалы, остатки машин), если обладает возможностью это сделать.



Прицел — атаковать что-то. Боевая единица атакует и попытается уничтожить выбранный объект. Вы можете нацеливать ее на любой объект на поле битвы. Она сама проложит себе путь к своей мишени и атакует, как только подберется на более близкое расстояние. Если мишень находится в движении, то Ваша боевая единица сама будет преследовать ее.



Ладонь — захватить флаг или несколько гранат.



Стрелка вверх — покинуть танк, БТР или пушку. Этот знак появляется, если курсор введен на машину с роботами внутри. При выборе этого значка роботы покинут машину. Но, покинутая машина может быть занята любой из сторон.



Стрелка вниз — забраться в танк, БТР или пушку. Роботы садят в машину, и один из них будет ею управлять.

Гаечный ключ — починить что-то. Этот приказ может быть выполнен двумя способами. Когда приказ отдан Crane, то он может быть отправлен ремонтировать мост или здание. Также этим приказом можно отправить неисправную машину в мастерскую для ремонта.



При таком знаке ни один приказ не может быть отдан данной воинской группе.

Воинские части:

Роботы

Всего шесть типов роботов. «Железные парни» различаются по уму, скорости, уровню защиты. «Ум» робота определяется точностью его стрельбы, способностью следовать цели и уворачиваться от пуль во время движения. Причем более умный робот лучше управляет транспортом и артиллерийскими установками. Скорость показывает, как быстро робот передвигается, а уровень защиты определяется возможным допустимым количеством повреждений. Роботы — это единственная воинская сила, которая может двигаться по воде, хотя точность стрельбы при этом уменьшается. Все роботы могут пользоваться гранатами (которые расбросаны по территории), управлять пушками и техникой.

Grunт («поросенок») — самый слабый и бестолковый робот. Мало того, что очень медленный, он годится только в качестве пушечного мяса. Единственно, реальную пользу от роботов данного типа можно получить, посылая их на захват заводов, радаров и мастерских, не охраняемых противником. В принципе, аналогичны по возможностям простым пехотинцам из Command & Conquer. При «постройке» любой артиллерийской установки «бесплатно» комплектуются к ней. В группе три единицы. Вооружены винтовками. Появляются в 1 миссии.

Psychos («псих») — более умный, чем Grunt, но не настолько чтобы представлять достаточно большую опасность для остальных типов роботов. Хотя при определенном количестве (3-5 групп) «психи» могут запросить отделить легкий танк.

Иногда одна группа роботов выходит победительницей из стычки с джином. Имеет самое скорострельное оружие. Вооружены пулеметами. Появляются в 2 миссии.

Tough («крепыш») — робот, имеющий самую большую защиту, но при интеллекте равном простому пехотинцу не может полностью реализовать свои возможности. При удачном стечении обстоятельств одна группа Tough может уничтожить

метчиков представляют из себя достаточно большую проблему для «одинокоблуждающих» танков противника (о пехоте даже говорить не стоит). В группе две единицы. Вооружены гранатометами/ракетницами. Впервые встречаются в 5 миссии.

Sniper («снайпер») — самый интеллектуальный и быстрый робот. Не обладая достаточно мощной броней, имеет самый большой радиус попадания при стрельбе. Очень удобно использовать снайперов против пехоты, легкой техники (джип, легкий танк, средний танк), легкой артиллерии (пулемет Гетлинга, пушка), так как противник просто «не достает» до них. Невозможно придумать более лучший вариант водителя для Вашей техники. В группе три единицы. Вооружены снайперскими винтовками с оптическим прицелом. Дальше всех кидают гранаты. Впервые встречаются в 6 миссии.

Pyros («поджигатель») — второй по «разумности» после снайпера. Его оружие по убывности уступает только оружию «крепыша», а по скорострельности аналогично гранатомету. Роботы имеют достаточно сильную защиту и запросто справляются с джипами и пулеметами Гетлинга. В группе четыре робота. Вооружены огнеметами. Появляются в 7 миссии.

Laser («лазер») — «поросенок», которому посчастливилось завладеть лазерной винтовкой. По радиусу действия его оружие уступает только снайперской винтовке (если рассматривать исключительно пехоту роботов). При скорости равной скорости снайпера, представляет ему хорошую альтернативу. Неплох, как средство борьбы против пулемета Гетлинга и Gun'a. В редких случаях, Laser, посаженный в APC, может победить несколько легких или средних танков подряд. В группе четыре единицы. Вооружены лазерными винтовками. Впервые встречаются в 11 миссии.

Транспорт

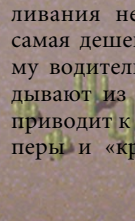
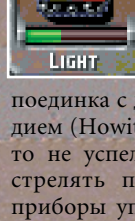
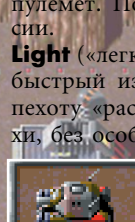
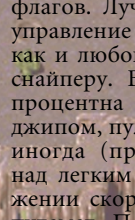
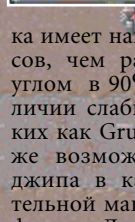
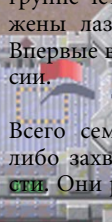
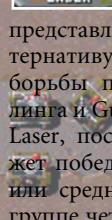
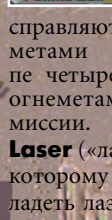
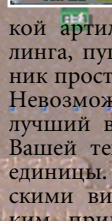
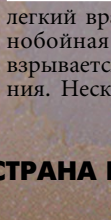
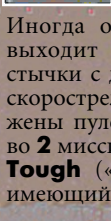
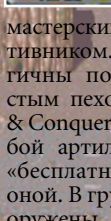
Всего семь видов. Их можно либо захватить, либо произвести. Они различаются по мощ-

ности, защите и скорости. В каждом новом транспорте пилотом является Grunt. Самыми лучшими водителями являются снайперы и «поджигатели». Важно знать позитивные и негативные стороны любого «скабяного» изделия, будь то танк или джип. Это поможет Вам в выборе стратегии для аппаратов, которые будут произведены и посланы в бой против определенного противника. Например, против мобильного ракетной установки (Mo. Missile) хорошо использовать легкий танк. Если при маневрировании танк сможет уйти от первых двух ракет, то у него будет достаточно времени, чтобы разделаться с ракетницей, пока та медленно перемещается и перезаряжается. Водители боевых машин частенько бывают выбиты из «седла».

Jeep («джип») — самый быстрый и самый слабый вид транспорта. Очень важно положение джипа при проведении атаки или защиты. Джип стоящий «лицом» к воинскому подразделению противника имеет намного больше шансов, чем расположенный под углом в 90°. Актуален при наличии слабых оппонентов, таких как Grunt или Psychos. Также возможно использование джипа в качестве разведовательной машины и для захвата флагов. Лучше всего доверять управление джином (впрочем, как и любой другой техникой) снайперу. В этом случае стопроцентная победа над другим джином, пулеметом Гетлинга, а иногда (правда очень редко) над легким танком. На вооружении скорострельный легкий пулемет. Появляется в 1 миссии.

Light («легкий танк») — самый быстрый из танков. Джипы и пехоту «раскалывает» как орехи, без особых проблем справляется с пулеметом Гетлинга и Gun'ом. При ОЧЕНЬ большом везении выходит победителем из

поединка с дальнобойным орудием (Howitzer), в случае, когда то не успело хорошенько прострелять по Light'у. Видимо приборы управления и прицеливания неидеальны (скорее, самая дешевая модель), поэтому водители частенько выглядывают из башни, что иногда приводит к потере танка. Снайперы и «крепыши» частенько



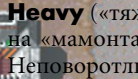
бывают причиной этому. На вооружении легкая пушка. Впервые встречается в 2 миссии.

APC («БТР») — очень удобный вид техники. Уступает в скорости только джипу.

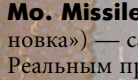


В него можно посадить любого робота и БТР станет стрелять тем видом оружия, который в наличии у пилота. При «достойном» водителе может составить конкуренцию легкому или среднему танку. Исходно невооружен и не имеет водителя. Самыми лучшими водителями бесспорно являются Laser и Sniper. Впервые встречается в 9 миссии.

Medium («средний танк») — медленнее, но заметно сильнее легкого танка. Неплохой конкурент для дальнобойных орудий, если успевает подойти на доступное для выстрела расстояние и совершает это не позднее первого выстрела Howitzer'a. В случае близкого расположения двух дальнобойных орудий, представляет собой совершенно бесполезную грудку металла. Вооружен пушкой среднего калибра. Впервые появляется в 7 миссии.



Heavy («тяжелый танк») — очень похож на «мамонта» из Command & Conquer'a. Неповоротливый и по скорости равен пехотинцам. Но за то, если выстрелит, так выстрелит. Орудие танка имеет, практически, самый большой радиус действия, уступающий лишь тяжелой артиллерии и мобильной ракетной установке. Может справиться с любым видом техники, частенько бьет Mo. Missile. Не один тип роботов, включая снайперов, не представляет опасности. Тяжелый танк — бог войны в Z, хотя с некоторыми оговорками... Вооружен тяжелым орудием. Впервые появляется в 11 миссии.



Mo. Missile («мобильная ракетная установка») — самый убийный вид техники. Реальным противником, при столкновении с противником лоб в лоб, является только тяжелый танк или несколько средних, а также близко расположенные Howitzer'ы и Missile'ы в больших количествах. Ужасно медленная и невозможна неповоротливая (в несколько раз медленнее Grunt'a), благодаря чему легкий и средний танки иногда справляются с ней. Если Mo. Missile находится в горловине и поддерживается несколькими танками — это непроходимый вариант. На вооружении тройной пусковой ракетный аппарат. Впервые встречается в 17 миссии.



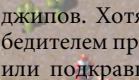
Crane («кран») — единственное «гражданское» транспортное средство. Обладает броней танка, но не несет никакого оружия. Важно беречь его, так как в некоторых миссиях (особенно в за-

ключительных) необходимо иметь возможность восстанавливать мосты или поврежденные заводы. В скорости передвижения уступает только джипу. Впервые встречается в 14 миссии.

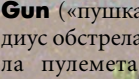
Артиллерия

В наличии четыре типа стационарной артиллерии. Их можно изготовить на заводе по производству роботов, либо на заводе по производству техники. Здесь также важно принимать во внимание сильные и слабые стороны каждого вида. Например, обычная пушка (Gun) достаточно мощна, но стреляет медленно, а пулемет Гетлинга менее мощный, но более скорострельный. В принципе, может выбить зазевавшегося водителя.

Gatling («пулемет Гетлинга») — самый простой представитель Вашей артиллерии. Досыгаем любым видом техники и пехоты. Обладает очень высокой скорострельностью. Актуален в самом начале игры, против «поросят», «психов» и



джипов. Хотя обязательно выйдет победителем при стычке с группой «психов» или подкравшимся джипом. Хорош как огневая точка поддержки для Howitzer'a и Missile — чтобы то, чем отвлечь настырного противника. Появляется в 1 миссии.



Gun («пушка») — «обычная» пушка. Радиус обстрела аналогичен радиусу обстрела пулемета Гетлинга. В перестрелке уничтожает Gatling с первого попадания. Хорошее средство борьбы с «поросятами», «психами», джипами. Может выиграть поединок с легким танком.

Более надежный помощник для дальнобойной артиллерии. К сожалению, для борьбы со снайперами и Laser'ами неэффективна — Ваших артиллеристов «вышибают» одного за одним. Впервые встречается в 2 миссии.

Howitzer («дальнобойное орудие») — обладает убийнейшим калибром, но перезаряжается даже медленнее Mo. Missile. Причем, очень слабо за-

щищена, поэтому следует располагать ее как можно дальше от доступных точек прострела.

Две такие пушки, расположенные в каньоне, на башнях крепости, на отдаленных островах или на подступах к мосту

— очень мощная заявка и очень большая проблема для противника. Незащищенная танками или пулеметами (а лучше и теми, и другими) быстро уничтожается, особенно, если противник ведет себя очень настырно. Впервые появляются в 10 миссии.

Missile («ракетная установка») — самый защищенный и убийственный представитель артиллерии. Стреляет в два раза быстрее

Howitzer'a, а по мощности уступает только Mo. Missile. Выходит победителем из поединка с любым видом техники противника, если тот попадает в зону внимания установки. Единственно, кто может заявить о несогласии с политикой Missile — это тяжелые танки, мобильные ракетные установки или удачно расположенное дальнобойное орудие. Без поддержки скорострельной артиллерии и танков не является непроходимой. Появляются в 16 миссии.



Уровень 1

**Квадрат, Круг, Треугольник,
Крест, Круг, Квадрат**

1. Необходимо забрать из серого ящика в углу комнаты его содержимое (мину) и выйти в коридор. Если наступить на квадрат на полу в конце коридора, то откроется дверь. Но открытой она будет недолго, поэтому быстро к ней бегите.



2. В следующем зале, убив робота, встаньте на зеленый квадрат и подождите, пока робот заедет на красный. Тогда Вам откроется путь дальше.

3. Поднявшись на лифте, Вы можете восстановить свои силы, встав на круг с панелью и нажав Треугольник.

4. Войдите в дверь слева в конце коридора, в столовой возьмите из шкафа мину (должна сработать сигнализация).

5. Через кафетерий войдите на кухню. Ни в коем случае не убивайте повара. В комнате слева, уничтожив противника, подойдите к панели и нажмите Треугольник. Открылась секретная дверь в кафе-

ФАДЕ TO BLACK

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

терии. Следуйте туда.

6. Для прыжков через энергетические поля используйте кнопку Круг. Не забудьте забрать в сером шкафу разрывные патроны. Чтобы зарядить ими пистолет, нажмите «Select», наведите курсор на «WER» и клавишей Вправо смените «Normal» на «Explode». Лабиринт приведет Вас обратно в кафетерий.



7. Возвращайтесь на дозаправку. Осторожно, в коридоре Вас обстреляет лазер, поэтому постарайтесь пробежать как можно быстрее.

8. Перед входом в медицинский зал приготовьтесь к бою.

Уничтожьте паука и, разбив мины на стенах, заберите из шкафа содержимое и включите панель в углу.

9. Займите в дверь слева. Ни в коем случае не проходите дальше, Вы будете сразу убиты. Справа от Вас в стене находится лифт. Поднимитесь наверх, уничтожьте всех противников и возвращайтесь обратно.

10. Теперь можете спокойно проходить прямо. Подойдите к панели и нажмите Треугольник. Откроется большая дверь.

11. Пройдите направо и, как только окажетесь в холле, развернитесь на 180 градусов и нажмите красную кнопку на стене.





12. Теперь следуйте в противоположный холл, подойдите к панели, включите ее и приготовьтесь к стрельбе. Вам нужно разбить предмет, который повезет робот. Если Вы все сделали правильно, то путь дальше свободен.

13. Возьмите из шкафов аптечку и ключ в медицинский зал. Пройдите прямо и Вы окажетесь в уже знакомом зале.

14. Проходите по коридору направо, а затем в ранее закрытую дверь. Пройдите вперед и налево в компьютерный зал. Войдите в узкую дверь слева и включите экран.

15. Развернитесь на 180 градусов, через компьютерный зал пробегите в комнату напротив. Выход из нее в дальнем левом углу. Осторож-

но, перед дверью электрические поля, их надо перепрыгнуть.

16. Поднимитесь на любом из лифтов и слева перед коридором нажимайте на кнопку.

17. В комнате в конце коридора возьмите в шкафу ключ от **Rec room**. Вернитесь обратно и поднимитесь на правом лифте.

18. Уничтожив робота, следуйте по коридору налево. В зале, в который Вы попали, повернитесь направо. Уничтожить противника,



Если все получилось, он упадет на стол.

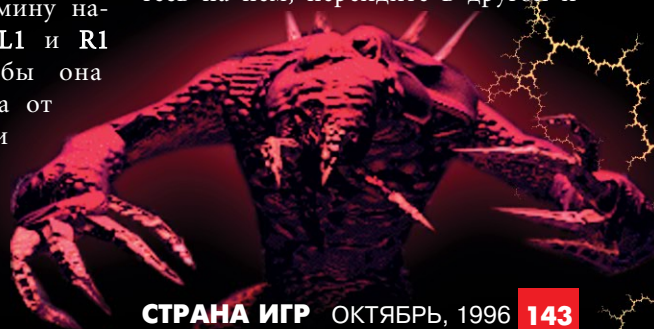
19. Как только это произойдет, развернитесь на 180 градусов и



сидящего за стойкой, одним пистолетом Вы не сможете. Вам придется использовать мину. Для этого подойдите к серому шкафу, развернитесь и бросьте мину нажатием **L1** и **R1** так, чтобы она отскочила от стекла и поразила противника.

уничтожьте противника, появившегося сзади Вас. Он оставит желтый кристалл, который разблокирует дверь шкафа. Заберите оттуда ключ и следуйте в комнату в другом конце коридора. Включите там большой экран.

20. Вернитесь к лифту, спуститесь на нем, перейдите в другой и





еще раз спуститесь. Направо по коридору дверь в **Res room**. Включите большой экран, он открывает ранее неизвестный лифт в холле за заправкой.

21. Выйдя через другую дверь, заправьтесь и поднимайтесь в правом лифте.

22. Пройдите направо, к ваго-



нетке, включите панель у стены. Когда вагонетка тронется, следуйте прямо за ней, чтобы успеть пройти в дверь, которую она откроет.

23. Нажмите красную кнопку около лифта, но поднимайтесь не на нем, а на том, что находится за углом.

24. Вы окажетесь в огромном ангаре, одна из стен которого полностью прозрачна. Подойдите к космическому кораблю. На нем Вы отправитесь на второй уровень.

Уровень 2.

Треугольник, Круг, Крест, Круг, Квадрат, Крест

Ваша цель: найти профессора и

отправить его целым и невредимым на свою базу.

1. Следуйте налево, уничтожив противника, пройдите в дверь прямо. Стреляйте очень осторожно в летающий объект — можно разбить стекло. В дверь в конце этого коридора входить пока слишком рано.



2. Вернитесь в комнату, в которую изначально прибыли. В дальнем левом углу есть выход в коридор с двумя квадратами на полу. Если Вы наступите на квадрат, Вас атакуют два паука.

3. Пройдите в левую дверь, следуйте до конца коридора, затем поверните налево. Чтобы отключить лазер, преградивший Вам путь в этой комнате, наступите сначала на вторую, а затем на первую панель на полу. Теперь спокойно пройдите до конца зала и заберите содержимое из шкафа.

4. Вернитесь в коридор с двумя квадратами на полу, заходите в левую дверь. Вы попадете в комнату с



больничными койками. В дальнем от Вас правом углу находится дверь, которая после небольшого коридора приведет Вас в телепортационную комнату.

5. Пройдя ее насквозь и открыв первую слева дверь, Вы попадете в коридор. Далее проход Вам закрывают мины. Обойти их достаточно сложно, поэтому лучше подорвать их. Но помните, если у Вас полная жизнь, Вы можете принять удар только трех мин, четвертая Вас убьет. После этого заправьтесь энергией и возвращайтесь. Этот коридор приведет Вас в **Mashine room**. Запомните это место! Включите генератор (другая панель будет нужна позже, пока не трогайте ее).

6. Следуйте в зал, где Вы сражались с летающими объектами.





Пройдите в дверь, в которую не зашли в начале уровня.

7. Перед Вами небольшая комната с квадратом на полу. Он открывает следующую дверь, но одновременно включает автоматический лазер. Поэтому, наступив на квадрат, пробегите быстро в открывшийся компьютерный зал. Включите в нем панель и возвращайтесь. Выход из него в дальнем левом углу.

8. Коридор приведет Вас в зал, где придется вступить в бой, так что приготовьтесь к сражению заранее. Уничтожив всех противников, пройдите зал насквозь, и Вы окажетесь в большой светлой комнате.

9. Слева за углом решетка, за которой находится профессор. Освободите его, включив панель у стены.

10. Теперь Ваша миссия — отвести профессора в телепортационную комнату. Не идите слишком быстро, профессор — старый человек.

11. Когда Вы с профессором окажетесь в телепортационной комнате, поставьте профессора в центр



квадрата на полу и подождите, пока он телепортируется.

12. Теперь следуйте в machine room, подойдите к панели, которую Вы не включили, нажмите на джойстик «Select», курсором наведите на «watch», а стрелками выберите «cube». Нажмите Треугольник. Если все сделано



правильно, начнется обратный отсчет времени.

13. Бегите в телепортационную комнату. Но будьте осторожны, на Вашем пути появится огромное количество мин и летающих объектов.

14. Когда окажетесь в телепортационной комнате, встаньте на квадрат и нажмите Треугольник.



фирменный магазин ВИДЕОИГРЫ

самые совершенные игровые приставки
из Америки



**40 наименований
игровых дисков**

Panzer Dragon II
Toshinden Remix
Congo
Virtual Cop w/gun



Sony PlayStation USA NTSC
Sony PlayStation USA PAL

**60 наименований
игровых дисков**
Tekken 2
Crash Bandicoot
Resident Evil
Die Hard Trilogy
F1 Challenge
Project Overkill



3DO

Panasonic FZ-10
Panasonic FZ-1
GoldStar

**80 наименований
игровых дисков**



Все существующие аксессуары на все приставки
Новые игровые приставки 16-bit от SEGA Enterprises

Sega MegaJet

- MegaDrive II в джойсике, встроенный MegaKey

Sega Genesis NOMAD - Карманный MegaDrive II с цветным дисплеем
встроенный MegaKey, выход на телевизор

Работает демонстрационный зал

Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23. тел.925 3571, 921 2108.

Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная 18. тел.325 2535

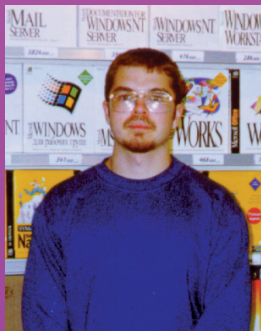
МНЕ



Тимур Минбаев



Володя Барабанов



Алексей Куракин

Sony PlayStation

Fade to Black



Electronic Arts

В целом игра неплохая. Интересный сюжет, хорошая графика, но немного бледный звук. Игра не заморочена, идет без проблем. И хотя к концу она становится немного однообразной, так как у героя всего один вид оружия, в общем, оставляет довольно хорошее впечатление.

NINTENDO

PilotWings 64



Nintendo

Нормальная графика, но плохой сюжет. Звук так себе. Очень хорошая прорисовка объектов и управление. В общем, игра не до конца достойна Nintendo64.

SEGA SATURN

Alien Trilogy



Acclaim

Средненькая реализация DOOM на тему «Чужие». Тема старая, не смогли привнести ничего нового в жанр. Качественная графика, а вот звуковое сопровождение на среднем уровне.

Приятная игра, с хорошим управлением. Большое количество разных врагов. Имеются довольно красивые уровни. Первая половина достаточно сложная, а вторая больше похожа на Doom. Красивые заставки. Все уровни разные по сюжету. В общем игра удалась.

Бледноватая графика. Звук однообразный. Мне игра не совсем понравилась. Единственная нормальная вещь — это управление. И все же нет ощущения полета. В общем, игра намного хуже Mario 64. Слишком много разных таблиц и ненужных опций.

Хорошая DOOM-образная игра. Правда, сюжет несколько однообразен. Тоже можно сказать и о противниках. От версии для Sony PlayStation отличается более качественным звуком, намного быстрее. Уровни поярче, поэтому играть значительно легче. Хорошо смоделировано движение героя.

Полету художественной мысли нет предела. Игра очень хорошо оформлена. Эффектные заставки. Хорошо продумано движение камеры. Но к концу, энтузиазм разработчиков немного поутих. Однако, для игры с таким большим количеством уровней, хороший экземпляр.

Дурной звук. Неуклюжие опции. А так, неплохой мультфильм для детей. Игра вялотекущая, способна усыпить после первых двух кругов над островом.

По сюжету ближе к Wolf, чем к DOOM. Небогат выбор монстров, но они легко видны в темных коридорах. Страдает цветовая гамма. Но движения главного героя довольно реальные.

PC

Z



Virgin

Идеальна для тех, кто любит Real-time стратегию, но предпочитает заниматься боем, а не хозяйственной частью. Хорошее впечатление оставила графика, хотя немного мелковата. Вообще, игра приятна.

Интересная игра. Полно приколов: попробуйте оставить каких-нибудь своих солдат без присмотра на какое-то время, увидите, что произойдет. Очень хорошая графика. Ведь объекты мелковаты, но все видно просто замечательно. Сначала было прикольно слушать: «Yes, Sir!», но после 20 раза стало раздражать. Но, без звука я играть не советую — не поймешь, где подстерегает опасность.

Хорошая графика и анимация. Сюжет незамысловат, но в этой простоте его привлекательность. Управление простое, наглядное, к нему быстро привыкаешь. Игру сильно оживляют приколы.

PC

Pandora Directive



Access

Игра сделана в лучших традициях Under The Killing Moon. Интеллектуальный интерфейс и прикольный сюжет. Мне понравилась.

Если Вам понравился Under The Killing Moon, то посмотрите Pandora Directive. Немного огорчает обилие английского языка и неполное экранное видео. А по части остального выполнено на высоком уровне.

Игра Under A Killing Moon в свое время была чем-то действительно новым и интересным. Квест с реальным видео — да еще и с необычным детективным сюжетом! Но это было тогда, а сейчас его продолжение Pandora Directive на фоне таких игр как Urban Runner смотрится просто бледно. Игра не отвечает стандартам сегодняшнего дня, хотя сделана она вполне качественно. Что поделяешь, такое бывает.

3DO

Casper



Interplay

Должен признать, что графика в игре просто потрясающая, однако, общая детская тема несколько отвлекает от игрового процесса. Головоломки в общем хорошо продуманы, но для решения некоторых могут потребоваться дополнительные подсказки. Единственный крупный недостаток — это время загрузки. Куда бы Вы ни пошли, что бы Вы ни делали, игра постоянно подгружается. Кроме этого, никаких проблем.

Несмотря на классную графику, Casper играется, как стандартная игра-головоломка, причем не самая лучшая. Многие загадки просто невозможно разрешить, особенно если учесть на какую аудиторию рассчитана игра. Управление очень хорошее, правда, иногда Каспер замирает в воздухе, пока подгружается следующая часть игры. Но в целом игра получилась очень хорошей. Только иногда слишком труд-

По моему, Каспер является самой лучшей игрой из всех, когда-либо вышедших на этой приставке. Классная графика, обилие головоломок и действия. Огромное количество уровней. В общем, все, что душе угодно. Пусть в некоторых местах игра становится немного монотонной, но, в общем, мне она очень понравилась.

ХИТ-ПАРАД наиболее продаваемых игр в июле-августе



Z

Quake

The Pandora Directive

Warcraft 2: Expansion Set

Duke Nukem 3D

Warcraft 2

Time Commando

AH-64D Longbow

Command & Conquer

ATF



Tekken 2

Resident Evil

Time Commando

Crash Bandicoot

Die Hard Trilogy

Final DOOM

Ridge Racer Revolution

BA Toshinden 2

ESPN Extreme Games

Shell Shock



NIGHTS

Die Hard Trilogy

Sega Rally

Virtua Fighter 2

Panzer Dragoon 2 Zwei

Virtua Cop

Alien Trilogy

Star Fighter

Legend of Oasis

Clockwork Knight 2

Хит-Парад составлен только по лицензионным играм!



«СТРАНА ИГР» ОТВЕЧАЕТ НА ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

В редакцию «СИ» пришло очень большое письмо от **Вадима Ильяшенко** из Алтайского края. Большая часть письма — отклик на статью «Джойстик будущего», опубликованную в августовском номере нашего журнала. Мы благодарим **Вадима** за проявленную активность и изобретательность и выносим на суд читателей конструкцию предлагаемого им джойстика.

«...Отличие моей схемы от уже существующих в том, что кисть руки играющего находится в горизонтальном положении (на мой взгляд оно более удобное, чем вертикальное), при этом она становится более подвижна и функциональна.

Главный элемент конструкции — диск, центр которого остается неподвижным, а края можно наклонять (перемещать вверх-вниз). На диске расположены кнопки («пуск», «огонь» и т.п.).

Движение краев диска можно передавать в компьютер следующим образом. Центр диска упирается снизу в точечную неподвижную опору. Диск имеет две степени свободы (рис. 1) и подпружинен несколькими пружинами установленными по его периметру. Отклонения диска от нейтрального положения регистрируют датчики, находящимися под ним...»

Далее автором письма приводятся несколько схем различных датчиков. По причине ограниченности объема рубрики «Письма читателей» мы не публикуем чертежи и схемы, присланные **Вадимом**. От себя заметим, что типы датчиков могут быть совершенно разными, в зависимости от того, по какой схеме будет работать этот джойстик: аналоговой или цифровой (см. «СИ» август 1996, стр. 12).



**Уважаемые товарищи!
(или господа!?)**

Очень просим Вас, если это возможно, выслать три электронных пояса для коррекции фигуры TVA-360.

Заранее благодарны.

Быковой Т. П. (Якутия)

Ответ:

Некоторые могут подумать, что это письмо — наш вымысел. Но поверьте, оно действительно пришло к нам в редакцию.

Так вот, уважаемые господа (или товарищи), поясов для коррекции фигуры у нас нет. Посему, выслать их не можем просто по причине их физического отсутствия.



Уважаемая редакция журнала «Страна Игр»!

Прочитал я тут на днях Ваш журнал — надо сказать, очень он мне понравился. Особенно то, что он у Вас такой большой, что у Вас половина игр в колонках, а половина — в обзорах. Кстати, последние, наиболее интересны. При всем этом у меня сложилось неоднозначное впечатление о нем: вот мои замечания.

Во-первых, хоть я и не искал в Вашем журнале орфографических ошибок, надо сказать, они сами на глаза лезут.

Во-вторых, почему в журнале только обзоры, нет ни интервью, ни статей о проблемах.

В-третьих, очень бы хотелось побольше советов по прохождению игр, а о кодах как-нибудь сами догадаемся.

В-четвертых, советую провести опрос, какая рубрика важнее, и этим наконец выяснить соотношение объема рубрик (уверен, что рубрика PC-CD окажется важнее всех). И вообще, Вам следует определиться, о какой платформе Вы будете писать — всем угодить невозможно.

Ну, кажется все, но при всех замечаниях, журнал у вас просто крутой!

Ответ:

Нам очень приятно, что практически все наши читатели (конечно, из тех, кто нам пишет) стараются поучаствовать в создании журнала. И это правильно, так как журнал создается для тех, кто его читает, усилиями не очень большой, но сплоченной команды. В каждом номере журнала мы помещаем анкету, благодаря которой узнаем о том, что именно хотят видеть на страницах «Страны Игр» читатели. Так, со следующего номера мы продолжим публикацию материалов об Internet — неожиданно для нас, очень популярной рубрики. Еще «толице» станет раздел «Тактика»...

К сожалению, «кланы» сторонников какой-то определенной платформы очень сильно настроены против всех остальных. Хотя это не совсем правильно, так как, если хорошенько приглядеться, станет ясно, что на настоящий момент 90% всех игр выходят с небольшим интервалом на всех основных игровых системах. Если не учитывать простенькие видеосистемы, то это — PC, Sony PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64. И поэтому, читая материал об игре на Sony (Tekken 2), возможно Вы получите информацию об игре, которая позже выйдет на PC... и т. д.

Мы приносим всем наши извинения за грамматические ошибки, допущенные в сентябрьском номере, будем надеяться, что мы сможем изменить ситуацию.



How I Love To Hate You!!!

Или — до чего же я люблю тебя ненавидеть!!!

Некоторые эмоции и мысли по поводу №6.

Это опять я — злобный и все время (почти) советующий гений Александр Бельков! Несмотря на мои очень настойчивые просьбы, журнал так и не заполучил себе корректора. Знаю — это дорого, но неужели это дороже уважения к Вам с моей стороны и со стороны остальных читателей?!! Ошибки в журнале как в сказке — чем дальше, тем страшнее. Вы докатились со своим доверием наборщикам до того, что они придумали нечто предельно новое в компьютерном мире — SD-ROM — посмотрите на обложку!!!!...

Мне надоело указывать Вам на опечатки, как из-за безграмотности авторов, так и из-за ошибок набора. Заведите себе хотя бы не корректора, а просто умного человека, вся задача которого — отслеживать производство журнала. Умоляю Вас — должен же кто-то прочитывать компьютерный вариант журнала до того, как его отошлют в Финляндию. Понимаю Ваши мысли, и потому беру самоотвод — мне не нравится делать свое удовольствие работой. Не люблю ответственность, мне бы где-то робко прятаться в утесах и кричать из края кадра, но не нести ответственности больше, чем самому хочется. Что поделаешь, лентяй и сибарит я!

Теперь немного о хорошем — Вы очень приятно потолстели и округлились, так что аппетитность Ваша повысилась, ровно как и окончательно сформировался стиль журнала — то, что мне в письме не описать, но что я, тем не менее, чувствую и у человека и у человеков. Очень понравилась Ваша долгожданная откровенность — Вы поимели, наконец, возможность признать, что быть журналом, который издает торговая игрушечная фирма очень даже хорошо. Ваш каталог — великолепный способ обойти конкурентов. Но есть ли они у Вас — не знаю....

У меня нет модема, поэтому не могу лазать на Ваш сервер и кидать в Вас письма в современном варианте. Прошу Вас — передайте «Буке», что мне крайне понравилась их будущая игрушка «Русская Рулетка». Я даже собираюсь купить ее в Вашем магазине в с/к Олимпийском. Но хороший компьютер (P133) я смогу купить и потом, а то такая ценовая лафа может скоро и кончиться. Решение о покупке законной игрушки возникло, с одной стороны, из-за повышения моей покупательной способности, а с другой — из-за падения цены коробочной версии до \$25.

Правда, есть в игрушке огромная ошибка — если, как написано на постере, игрок летает на аппарате электроноидов, то откуда на экране выбора оружия земные цифры?! Такой просчет может быть замечен только гению моего — гигантского размера. Но вообще игра производит хорошее впечатление, как первая такая у нас, так и во всем мире.

Обрадован также долгожданным появлением обратной связи с читателем.

Впрочем, ругать, как и хвалить могу долго, но теперь мне это надоело, так что, заимев модем, буду лазать на Ваш сервер — сливать и заливать. Желаю дальнейших успехов в повышении качества обратной связи — напишите мне письмо, если сможете, буду очень рад. Чертовски давно не получал писем!

Ругающий, но любящий Ваш журнал и Вас заочно, злобный гений **Александр Евгеньевич Бельков!!!**

г. Москва.

Ответ:

Привет, уважаемый злобный гений Александр Евгеньевич!

Хотя, честно говоря, гений, не заработавший на модем, вызывает у нас чувство подозрения.

Спасибо за заверения в любви. Не находите ли, что наши отношения чем-то напоминают отношения ворчливой свекрови и молодой невестки?

Ну ничего, первый год надо покусывать свекровкиных бурчаний, закрепиться в новой семье.

Пока мы потупляем глазки и списываем ошибки на молодость — дел-то и обязанностей много, кастрюли там, уборки всякие, а возраст молодой, незрелый. На Ваши мольбы отвечаем: каемся, прочитали только половину, страниц-то стало много, просто не успели остальную просмотреть, делали вторую половину, как всегда в России, в последнюю ночь. Авторы и редакторы у нас с тремя классами, да и их закончили кое-как. Были заняты компьютерными играми, говорят, что времени не было. Вот такая вот грамотность... Что толку нанимать корректора, он и половины слов не знает из тех, которые мы употребляем, не то что их написание. Да и не хотят опытные люди работать в коллективе, где половина сотрудников стоят на учете в соответствующем диспансере (и за обедом с жаром рассказывают друг другу о том, сколько врагов они «повалили» и каким оружием кого лучше убивать). Кстати, мы думаем о новом журнале для пользователей ворованным софтвером, вот тут-то и придет пора воспользоваться Вашим вариантом названия.

Спасибо за комплименты по поводу нашей округлости — аппетит и неподвижный образ жизни около компьютера дают о себе знать.

Ваше героическое решение потратить 25\$ на оригинальную версию «Русской Рулетки» вызвало у нашей редакции поток растроганных слез, а так же желание подарить Вам старенький, но все еще работающий модем.

Мы помним и то, что Вы — читатель, один из первых, приславший отклик на первый и второй номера нашего, тогда хиленького и юного издания. Мы очень благодарны Вам за это, желаем всего самого наилучшего, мягкого дивана, работающего телевизора и других электронных приборов.

Редукция СТРАНЫ ИКР.



Уважаемая редакция!

Здравствуйте!

Читаю Ваш журнал с сигнального номера и считаю его пока лучшим изданием о компьютерных играх.

Желая видеть любимый журнал еще более интересным, осмелюсь дать несколько советов:

1. Слишком много внимания уделено Sony PlayStation и Sega Saturn, хотя они являются дорогими приставками и пока только начинают завоевывать рынок. (Я не говорю про Москву и Санкт-Петербург, но не забывайте, что Россия этими городами не ограничивается.) 3DO — это дешевле, больше игр, доступная цена. Геймеры (и близкие к ним), живущие в отдаленных от культурных центров городах только открывают для себя 3DO, а о

других крутых приставках и не слышали никогда. Поэтому рекомендую на будущее:

2. Стремиться к разделению журнала на два независимых: 1) PC, MAC и т. д., 2) 3DO, SP, SS.

3. В каждом номере читаю «Nintendo 64». Вы забыли, что есть и другие не менее (если не более) крутые платформы. Ведь они в ближайшем будущем будут появляться на рынке, а потребитель к этому не готов...

4. Немножко о конкурсах. В каждом уважающем себя издании должен быть какой-то конкурс или викторина, это я понимаю. Но не понимаю я, когда награждают только занявших первое место (а второе, а третье?). И призы должны быть посущественней, и конкурс должен быть потруднее.

Так как, являюсь единственным человеком, попавшим в список «чуть-чуть не дотянувших до максимума и до приза» проживающим за пределами Московской и Ленинградской областей, то, возможно, являюсь Вашим самым преданным читателем на оставшейся территории. (Опытный глаз заметит, что почти все «отгадки» на викторину можно найти в Ваших журналах).

Немного о себе: мне 26 лет, работаю в органах МВД, если точнее — в ГАИ, старший лейтенант милиции. Ну а хобби у меня — сами знаете какое.

С уважением, Ваш читатель, Корыц Сергей.
г. Омск.

Ответ:

Уважаемый Сергей (или товарищ старший лейтенант?)!

Спасибо за участие в создании нашего с Вами журнала. Нам очень помогают ВСЕ предложения наших читателей.

К сожалению, говорить много про приставку 3DO физически невозможно, так как она свое уже отжила (о чем мы писали неоднократно). На настоящий момент существует только ТРИ более-менее достойных видео-приставки: Sony PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64. Ничего более «крутого» нет и не предвидится, по крайней мере, в ближайшем будущем. Хотя идеи по созданию «своих» видеоприставок посетили, к примеру, даже такие фирмы, как Microsoft и Macintosh, но ничего хорошего из этого еще не вышло. Тенденция выхода игр с небольшим промежутком времени на PC, PlayStation и Saturn продолжается и позволяет нам писать о широком фронте игр на все современные платформы.



Добрый день.

Без вступлений задам несколько вопросов:

1. Можно ли русифицировать игры для 3DO? Практикуется ли это в других странах или все игры однотипно англоязычны?

2. Есть ли в России клуб 3DO? Что из себя представляют иностранные клубы?

3. Не совсем понятно, что такое «3DO»? «3D» я понимаю, означает «трехмерное». Расшифруйте, пожалуйста, эту символику.

До свидания.

г. Москва

Ответ:

Существует ограниченное количество русифицированных игр для 3DO (не более трех-четырех). Достаточно часто игры выходят не только на английском, но и на других языках, как правило — на испанском и немецком. А в целом, практикуется такой вариант: фирма, собирающаяся заняться продажей той или иной игры, заказывает или сама производит адаптацию на нужный язык. В нашей стране это практически невозможно из-за гигантского пиратского копирования.

Насколько нам известно, в России таких клубов нет, или же они настолько маленькие, что и клубами-то не назовешь. А иностранных клубов уже нет (мы знали о существовании одного — в США, под эгидой самой 3DO), так как приставка 3DO приказала долго жить и было официально объявлено о прекращении производства данного продукта, а Studio 3DO будет теперь заниматься производством игр для PC и других видеоприставок. Если кто-то помнит кончину Sinclair'a, так это тоже самое. Жалко, конечно, но... против природы не попрешь...

По поводу аббревиатуры 3DO: просто понятие 3DO отсутствует как класс. Как говорят сами разработчики платформы, существует такое понятие — 3DO System. Само собой, никакого отношения к 3D (трехмерное) эта аббревиатура не имеет. Хотя мы подозреваем, что была попытка сыграть на модном в то время понятии 3D (3D Studio, игры с приставкой 3D...) — приставка появилась в продаже 1 ноября 1993 года.



Ответы на Викторину, опубликованную в 6 номере журнала «Страна Игр» за сентябрь

1. Earth Siege
2. Ascendancy
3. Abuse
4. Zone Riders
5. Woodruff

6. WarCraft II: Expansion Set
7. Battle Arena Toshinden 2
8. Steel Panthers
9. Gabriel Knight 2: The Best Within
10. Stonekeep

11. Prisoner of Ice
12. Lord of Rings
13. The 7th guest
14. Rebel Assault 2
15. Descent 2

В этот раз время, отведенное для ответов на викторину, было очень ограничено, поэтому ответов пришло немного. И все же, у нас три победителя, угадавших ВСЕ 15 игр:

**Захаров Илья, 21 год (г. Санкт-Петербург),
Мороз Андрей Иванович, 27 лет (г. Москва),
Малахов Александр, 15 лет (г. Мытищи).**

Награждаем победителей подпиской на ближайшие 4 номера или фирменной футболкой от журнала «Страна Игр» — кому что больше нравится.

АНКЕТА

1. Имя _____

2. Возраст _____ лет

3. На какой платформе Вы играете ?

☐ PC/386

☐ PC/486

☐ PC/Pentium

☐ 3DO

☐ Saturn PAL

☐ Saturn NTSC

☐ Sony PS PAL

☐ Sony PS US NTSC

☐ Sony PS Jap NTSC

☐ Не играю

_____ Другие

4. Какие статьи этого номера Вы считаете самыми удачными (укажите номера страниц по оглавлению)?

5. Какие статьи этого номера Вы считаете самыми неудачными и неинтересными (укажите номера страниц по оглавлению)?

6. Какие материалы Вы хотели бы видеть на страницах нашего журнала?

7. Напишите названия пяти самых любимых Вами игр:

8. За какую цену Вы купили этот номер журнала?

СПАСИБО !

Game Land

101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652

Для того, чтобы заполнить и прислать
АНКЕТУ, совсем не обязательно
участвовать в ВИКТОРИНЕ
(смотрите на следующей странице)

Уважаемый Читатель !
Наша цель — сделать журнал, который будет
интересен для Вас. И только Вы можете нам
помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и
отправить ее по нашему адресу.
Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.



Викторина

Кто не играет — тот не выигрывает



1



2



3



4



5



6



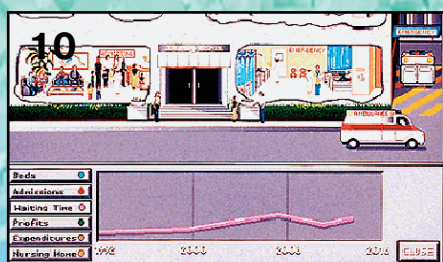
7



8



9



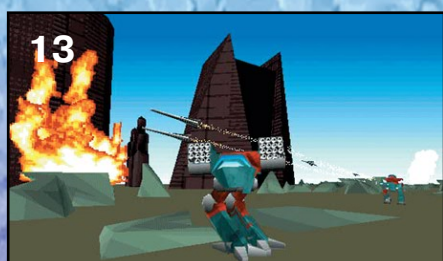
10



11



12



13



14



15

ФУТБОЛКА
ОТ
«СТРАНЫ ИГР»

Определите названия игр по картинкам, заполните анкету с обратной стороны и присылайте нам.

Угадавшие наибольшее количество игр получают **ФИРМЕННУЮ ФУТБОЛКУ ОТ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»!**

К рассмотрению не принимаются:

1. Ксерокопии «Викторины».

2. Листы с незаполненной анкетой.

Присылайте свои ответы **до 20 ноября**.

Наш адрес — на обратной стороне листа.

Ваш адрес или телефон:

Game Land EXPRESS

Game Land Express

Компания **Game Land** осуществляет отправку товаров экспресс-почтой.

Если Вы проживаете в одном из городов, перечисленных в таблице №1, то можете заказать любой из указанных ниже товаров (таблица №3). **Срок доставки – 3 рабочих дня** со дня зачисления оплаты. **Гарантия на товар – 6 месяцев со дня отправки.**

Цены, указанные в данном каталоге, действительны только **до 1-го декабря 1996 года.**

ВНИМАНИЕ !

Товары, указанные в таблице №4 (стр. 159), можно заказать в любой город России. Стоимость доставки включена в общую цену товара (**только для товаров из таблицы №4**). **Срок доставки этого товара – 1-2 недели** со дня зачисления оплаты.

Как заказать товар:

1. Выберите интересующий Вас товар и заполните бланк заказа, как показано на рис. 1 (печатными буквами, разборчиво).
2. Обязательно укажите код товара, заказываемое количество, цену, вес.
3. Посчитайте общий вес посылки (только для товаров из таблицы №3).
4. По таблице №1 определите, к какой зоне относится Ваш город (только при заказе товаров из таблицы №3).
5. С помощью таблицы №2 определите стоимость доставки (только при заказе товаров из таблицы №3).
6. Подсчитайте общую сумму денежного перевода, определяемую как стоимость всего заказанного товара плюс стоимость доставки.
7. Занесите все результаты расчетов в бланк заказа.
8. Обязательно укажите свое имя, точный адрес (с индексом) и телефон (с кодом города).
9. Через банк переведите по безналичному расчету общую сумму. Почтовые переводы не принимаются.

Наши банковские реквизиты:

ИЧП «Агарун Компани», ИНН 7729124600, расчетный счет 3851009, «Столичный Банк Сбережений», кор/счет 161706 в РКЦ ГУ ЦБ г.Москвы, МФО 201791.

10. Заполненный бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате (можно ксерокопию) отправьте по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.**

Для скорейшего выполнения заказа Вы можете отправить заказ и квитанцию по факсу **(095) 926-58-00.**

ЦЕНЫ КАТАЛОГА GameLand EXPRESS МОГУТ НЕ СОВПАДАТЬ С ЦЕНАМИ В МАГАЗИНАХ GameLand.

Таблица 3

Программы, игры и аксессуары для PC

Все программы на CD-ROM, оригинального (фирменного) производства

Мультимедийные программы, электронные энциклопедии для PC на Английском языке

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
3560	357.5	Cinematic 96	400
3674	302.5	Complete NBA Basketball Guide	400
4334	302.5	Dangerous Creatures	400
3267	302.5	Dogs for Widows 1.0	400
3692	550	Encarta 96 UK Version	500
4335	302.5	Oceans	400
2377	192.5	Wine Guide	400
4336	302.5	World of Flight	400
3148	495	Anne Hoopres: Ultimate Sex Guide	400
3317	412.5	Encyclopedia of Nature	400
4425	412.5	Encyclopedia of Space & Universe	500
3149	495	History of the World	400
3527	440	Family Medical Guide	400
3150	440	Incredible Cross-Sections Stowaway	400
4426	412.5	Ultimate 3D Skeleton	500
3528	440	Ultimate Human Body	400
3319	275	DK VR Bird	400
3320	275	DK VR Cat	400
3947	440	DK World Explorer	400
3151	495	DK World Reference Atlas	400
3321	302.5	Encyclopedia Ancient Cities	300
3557	385	Flagtower Series: World War 1	400
3693	385	Great Generals	400
3694	440	Great Myths & Legends	400
4333	550	Isaac Asimov's Astronomy	600
3401	385	Leonardo da Vinci	400
3287	495	Martial Arts Explorer	400
3402	385	Michelangelo	400
3323	302.5	Pathways through Jerusalem	500
3403	385	Paul Sezanne	400
3325	275	Ancient Greece	400
3326	550	Animal Kingdom	600
3136	495	Crime Collection	600
3328	550	Isaac Asimov: The Solar System	600
3329	412.5	Pleasures of Sex Encyclopedia	400
3702	385	Renaissance of Florence	400
3881	192.5	Ultimate Encyclopedia of Soccer (PNE)	400

Panasonic 3DO FZ-10



32-х разрядная игровая телевизионная приставка на компакт-дисках. В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В. Без игры.

9291265 тыс.руб.

Джойстик Sidewinder 3D Pro

Великолепный джойстик от Microsoft. Устойчивое основание. Плавный ход. Ультро-современный дизайн. Замечательные функциональные возможности.



2544495 тыс. руб.

President #299



Шахматный компьютер от Saitek. Kasparov. Деревянный корпус.

ЖК-индикатор, 64 уровня сложности, библиотека 35 000 ходов, помнит записанную игру более двух лет.

34582475 тыс. руб.

Nintendo-64 US NTSC
(Американская версия)

Американская версия самой современной на сегодняшний день телевизионной игровой приставки. 64-х разрядный процессор. В комплекте адаптер на 220В, НЧ кабель, инструкция на русском языке. Без игры. Работает только с мультисистемными телевизорами.

43832200 тыс. руб.

**Nintendo-64 Jap NTSC**
(Японская версия)

В комплекте адаптер на 220В, НЧ кабель, инструкция на русском языке, две игры – Mario-64 и Pilot Wings-64. Работает только с мультисистемными телевизорами.

40083000 тыс. руб.

Sony Play Station PAL
(Европейская версия)

Мощнейшая 32-х разрядная игровая приставка на CD от Sony. В комплекте с инструкцией на русском языке и джойстиком. Без игры. Работает только с телевизорами PAL.

42911760 тыс. руб.

**Sony Play Station US NTSC**
(Американская версия)

В комплекте с инструкцией на русском языке, адаптером на 220 В, НЧ кабелем и демо-диск. Без игры. Работает только с мультисистемными телевизорами.

23261760 тыс. руб.

Virtual Boy

Уникальная 32-х разрядная стереоскопическая игровая система от Nintendo. В комплекте с джойстиком и игрой "Mario's Dream Tennis".

2004770 тыс. руб.



Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
3407	385	Vikings	400
3703	385	World Cup Soccer 1930-1994	400
3563	330	World War 2 Encyclopedia	400
3704	440	World War 2 Sources & Analysis	400

Мультимедийные программы,**электронные энциклопедии для PC на Русском языке**

4445	55	Журнал на CD-ROM SBG Magazine #6	100
3210	247.5	Правила движения	300
4446	385	Большая Энциклопедия	450
4447	220	Золушка (Интерактивный мультфильм)	450
4211	110	Nautilus Pompilius: Погружение	300
4213	110	Московский Кремль	300
4212	110	Санкт-Петербург	300
4160	110	Пушкинский Музей	300

Игры на CD-ROM для IBM совместимых компьютеров

4309	495	Бизнес-Игры (на русском языке)	450
3078	357.5	11-Th hour, The (Подарочная упаковка)	650
3502	247.5	ABUSE: Crack dot com	450
2543	275	Ascendancy	450
2787	357.5	Advanced Tactical Fighters	1050
4363	звоните	Adventure of Pinocchio, The (IBM)	450
4122	385	Afterlife (Lucas Arts)	450
4358	звоните	Age of Rifles (SSI)	450
2788	357.5	AH-64D Longbow (EA)	1050
2921	275	Aliens	450
2742	275	Allied General	450
3209	275	Angel De Voide	450
3146	330	Anvil of Dawn	450
1795	275	Apache the Combat Helicopter Sim.	450
3303	330	Assault Rigs	450
4357	звоните	Azrael's Tear (Mindscape)	450
4381	звоните	Back to Baghdad (Military Sim. Inc.)	450
3784	385	Battle Arena Toshinden (Playmates)	450
4038	звоните	Battle Isle 2220: Shadow of the Emperor (Blue Byte SW)	450
2548	звоните	BattleCruiser 3000 AD	450
4347	звоните	Bedlam (GT)	450
3783	звоните	Betrayal in Antara (Sierra)	450
2648	275	Caesar 2	450
2375	302.5	Capitalism	450
3942	192.5	Chaos Overlords (NWC)	450
3590	357.5	Chronicles of the Sword	450
1194	247.5	Chronomaster	450
3309	330	Civilization 2	450
3829	звоните	Close Combat (Microsoft)	450
4405	357.5	Command & Conquer: Anniversary Pack	450
3465	192.5	Command & Conquer: Covert Operations	300
4376	звоните	Command & Conquer: Red Alert (Westwood)	450
3088	330	Conqueror A.D. 1086	450
3503	330	Conquest of the New World (Interplay)	450
4121	137.5	Creature Shok	300
3865	звоните	Crusader: NO Regret (Origin)	450
2582	302.5	Crusader: NO Remorse	450
2546	330	Cyberia 2 (Virgin)	450
4043	192.5	CyberJudas (Empire)	450
3509	302.5	CyberStorm: Mission Force (Sierra)	450
3423	275	D (Acclaim)	450
3786	330	Deadline (Nova Spring)	450
3831	звоните	Deadlock (Accolade)	450
4377	звоните	Deadly Tide	450
2879	275	DeathKeep	450
3882	165	Deathkings of the Dark Citadel (GT)	450
3342	330	Descent 2 (Interplay)	450
2638	385	Destruction Derby	450
3830	звоните	Diablo (Blizzard)	450
3485	звоните	Die Hard Trilogy	450
2551	275	Dig, The	450
3332	220	Druid: Daemons of the Mind	450
2739	330	Duke Nukem 3D	450
3118	110	Dune	300
2743	275	Dust: a tale of the wired west	450
4061	302.5	EarthSiege 2 (Sierra)	450
2912	385	EF 2000	700
4109	357.5	Elk Moon Murder (PC & MAC)	450
3286	192.5	Empire 2	450
4355	звоните	Enemy Nations: Battle for the Last Planet (Viacom)	450
4378	звоните	Eradicator (Accolade)	450
3607	302.5	ESPN Extreme (Sony Psygnosis)	450
3943	357.5	Euro '96 England (Gremlin)	450
2581	330	Fade to Black	450
3505	247.5	Fantasy General (SSI)	450
3530	357.5	Fast Attack	450
3576	247.5	Fatal Racing	450
2979	330	FIFA'96	450
3571	звоните	Final Doom: end of Story (ID)	450
4051	192.5	Fire Fight (EA)	450
3601	137.5	Flight	450
2040	275	Flight Simulator 5.1	450
2041	192.5	Flight Unlimited	450
2365	330	Frankenstein: through The Eyes of the monster	450
3677	302.5	Gabriel Knight 2: the Beast Within	450
3072	357.5	Gender Wars	450
4227	302.5	Gene Machine	450

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
2909	385	Grand Prix 2 (MicroProse)	550
3181	275	Grand Prix Manager	450
1796	330	Harpoon II: Admiral Edition	450
4374	звоните	Hellbender (MS)	450
1803	220	Heretic	450
3179	357.5	Heroes of Might and Magic	450
2552	330	Hexen	450
4368	звоните	Hind (Interactive Magic)	450
2733	220	Hive	450
2902	192.5	Ice & Fire	300
2740	302.5	Indy Car 2: Racing	450
4350	звоните	Iron & Blood: AD&D (Acclaim)	450
4042	звоните	Jagged Alliance: Deadly Games (Sirtech)	450
2896	330	Kingdom O'Magic	450
410	302.5	King's Quest 7	450
2037	275	Last Dynasty, The	450
414	247.5	Legend of Kyrandia 3	450
4366	звоните	Lighthouse (инстр. на русском языке)	450
2561	302.5	Lords of Midnight	450
2363	220	Magic Carpet 2: The netherworlds	450
3859	звоните	Magic: The Gathering (Microprose)	450
3506	звоните	Marathon 2: Durandal (Bungie)	450
4234	385	Martial Cronicles (Viacom)	450
3787	звоните	Master of Orion 2 (Microprose)	450
1804	357.5	Mechwarrior 2: 31st Century Combat	550
3075	192.5	Mechwarrior 2: Expansion Pack	450
4351	звоните	Mechwarrior 2: Mercenaries	450
3143	385	Monopoly	450
4056	385	Monty Python Holy Grail	450
3989	275	More War (Blizzard)	300
1756	357.5	Mortal Coil	450
2370	302.5	Mortal Kombat 3	450
4110	385	Mortimer (LA)	450
4448	247.5	Морские Легенды (на русском языке)	450
4379	звоните	Mummy: Tomb of the Pharaoh (Interplay)	450
2035	330	Nascar Racing	450
3170	357.5	NBA Live'96 (Europe)	450
4239	357.5	Need for Speed: Special Edition	450
4041	звоните	Nemesis: The Wizardry Adventure (Sirtech)	450
3454	220	Networks	450
2545	330	NHL Hockey '96	450
3864	385	NHL Powerplay '96 (Virgin)	450
3782	357.5	Normality (Interplay)	450
4057	385	Offensive (OCEAN)	450
3504	412.5	Pandora Directive, The (Access)	650
431	302.5	Phantasmagoria	650
2420	275	Prisoner of Ice	450
2723	357.5	Psychic Detective	450
4342	звоните	QIN: Tomb of the Middle Kingdom	450
2550	385	Quake	450
4380	звоните	Rama (Sierra)	450
2509	385	Rebel Assault 2	450
3779	звоните	Return Fire (Time Warner)	450
2906	357.5	Ripper	450
3466	357.5	Rise 2: Resurrection	450
4077	302.5	Rise and Rule of Ancient Empires (Sierra)	450
2248	357.5	Romance 3: of the three Kingdoms 4 (KOEI)	500
3994	137.5	Русская Рулетка (Бука)	350
1199	275	Screamer	450
3096	275	Sea Legends	450
3990	412.5	Settlers 2 (Blue Byte)	500
3712	357.5	ShellShock (US Gold)	450
2786	275	Shivers	450
2549	275	Shock Wave Assault	450
1948	247.5	Silent Hunter	450
4060	330	Silent Thunder: A-10 Tank Killer II (Sierra)	450
2417	110	Sim City	450
2584	412.5	Sim City 2000 Collection	650
2645	330	Sim Isle	450
2827	330	Sim Town	450
2421	192.5	Slipstream 5000	450
3531	302.5	Space Bucks	450
2036	247.5	Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels (EA)	450
2746	357.5	Spycraft: Great Game	450
2805	звоните	Star Control 3 (Accolade)	450
4039	357.5	Star Trek Deep Space Nine: Harbinger (Viacom)	450
3951	247.5	SU-27 Flanker	650
3174	275	Super Street Fighter 2	450
2367	330	Swat: Police Quest 5	450
1805	247.5	Terminal Velocity	450
3085	385	Terminator: Future Shock	450
3588	385	Terra Nova (Virgin)	450
3532	275	Thexder	450
3289	330	This Means War	450
3679	302.5	Thunderhawk 2	450
3203	302.5	Tilt	450
3781	357.5	Time Commando (Activision)	600
3449	247.5	Time Gate: Knight's Chase	450
4339	звоните	Time Lapse (GTE)	450
4362	звоните	Titanic: Adventure out of Time	450
2913	330	Top Gun	450
3564	247.5	Torin's Passage	450
3533	165	Total Control (на Русском Языке)	300
3097	275	Transport Tycoon Deluxe	550
2613	412.5	U.S. Navy Fighters Gold	650
2235	247.5	Ultimate Doom/Dual Pack	450
3548	330	Urban Runner (Sierra)	450

Sega Saturn PAL (Европейская версия)

Современная 32-х разрядная игровая телевизионная приставка на CD от Sega. В комплект входят: русская инструкция, джойстик, SCART-кабель.

4178 2035 тыс. руб.



Sega Saturn US NTSC (Американская версия)

В комплект входят: русская инструкция, джойстик, НЧ-кабель, адаптер на 220В.

2239 2035 тыс. руб.

Sega Pico



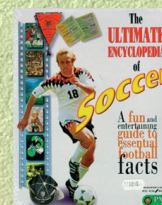
Телевизионная игровая развивающая приставка для самых маленьких. Поможет Вашему ребенку освоить устный счет, азбуку, рисование и многое другое. В комплект входит одна игра – "Приключения Винни-Пуха".

4179 990 тыс. руб.

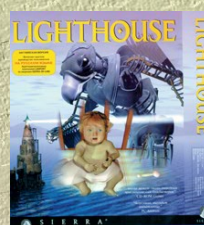
The Ultimate Encyclopedia of Soccer

Если Вы интересуетесь футболом и являетесь поклонником мультимедийных программ, то Вам, несомненно, понравится этот продукт. Его выход был приурочен к Чемпионату Европы по футболу '96.

3881 192,5 тыс. руб.



Lighthouse



Большой успех игры Myst показал, что любителям компьютерных игр не хватает расслабляющих, размеренных, интеллектуальных игр, где абсолютно нет насилия. Именно такой и является новая игра компании Sierra — Lighthouse.

Подробнее читайте в "СИ" май 1996 или на http://www.gameland.ru/magazine/games_review

4366 звоните

Command & Conquer: Anniversary Pack

Прошел год со дня выхода легендарного C&C. Это знаменательное событие было отмечено выпуском юбилейной версии этого продукта. C&C: Anniversary Pack содержит диск с расширенной версией игры, музыкальный Sound Track CD и замечательный постер, который украсит комнату любого фаната Command & Conquer.

4405 357,5 тыс. руб.

Русская Рулетка



Долгожданная встреча землян с разумными существами из космоса наконец-то состоялась. Но несколько не так, как это себе представляли лю-

ди. Инопланетяне захватили крупные города и изолировали их энергетическими щитами, превратив планету в огромный концентрационный лагерь. Одному из земных пилотов все же удастся бежать на корабле инопланетян. Конечно же, этот герой — Вы, собственной персоной. Вам придется от миссии к миссии уничтожать стаи вражеской техники и освобождать земные города от энергетических щитов-шапок. Карты всех уровней смотрите на стр. 132

3994 137,5 тыс. руб.

Time Commando

Превосходное сочетание двух жанров «приключения» и «диноборства» — это и есть долгожданная Time Commando. Замечательная графика, захватывающий сюжет — основные достоинства этой игры. Подробнее читайте на стр. 34.

3781 357,5 тыс. руб.

Virtua Fighter Kids

(только для Американской версии)



Полюбившиеся знатокам «файтингов» герои Virtua Fighter'a теперь приобрели новую внешность. Эта игра очень понравится детям, но и взрослых не оставит равнодушными.

4103 385 тыс. руб.

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
3155	247.5	Virtual Karts	450
4235	137.5	War Command Explosion (US Dreams)	450
2044	330	Warcraft 2	450
3780	220	Warcraft 2: Expansion Set (Blizzard)	450
2901	275	Warhammer	450
2540	247.5	Werewolf vs. Comanche	450
3360	330	Wing Commander 4	650
3095	330	Wipeout	450
3875	302.5	Witchaven 2 (Capstone)	450
1722	220	Woodruff	450
2621	302.5	WWF Wrestling Mania	450
4228	357.5	Z	450
3082	220	Zone Raiders	450
3425	357.5	Zork Nemesis (Activision)	450

Для уточнения технических требований к PC звоните: 288-3218

Программное обеспечение

1675	55	(1C) 1С:Бухгалтерия - Платежные документы	250
1671	495	(1C) 1С:Бухгалтерия 2.0 Prof *	450
1674	269.5	(1C) 1С:Зарплата 3.1 *	600
3885	825	(1C) 1С:Бухгалтерия-Проф 6.0 для Win'95	1000
4151	1650	(1C) 1С:Бухгалтерия-Проф 6.0 для Win'95 сеть	1000
3884	1815	(IBM) OS/2 WARP Connect CD Russ	1450
1360	1045	(MS) Access for Win'95 Russ	1000
1333	330	(MS) DOS 6.22 Russ Upg	580
1420	1100	(MS) Excel 5.0 Russ	800
2291	1100	(MS) Excel for Win'95 Russ	750
3894	2035	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ 3.5"	2050
3893	2200	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ CD	2050
4064	1375	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ Upg CD	2050
3219	1732.5	(MS) Office Stand. for Windows'95 Russ 3.5"	2050
3290	1100	(MS) Office Stand. for Windows'95 Upg, Russ	2050
2575	385	(MS) Plus ! CD	700
2290	1430	(MS) Windows 95, Eng., 3,5"	700
3134	869	(MS) Windows 95, Russ., 3,5"	700
2479	770	(MS) Windows 95, Upg, Eng., CD	700
2959	572	(MS) Windows 95, Upg, Russ., CD	700
3707	572	(MS) Windows for workgrups 3.11 Russ	2250
1419	1072.5	(MS) Word for Windows 6.0 Russ	1850
1353	1100	(MS) Word for Win'95 Russ	850
3706	550	(Symantec) Norton Commander for Win'95	370
2425	770	(Symantec) Norton Navigator for Win'95	450
2423	935	(Symantec) Norton Utilities for Win'95	550
4085	935	(Symantec) Norton Utilities v.8.0 Win/DOS	550
2962	440	(АГАМА) Пропись 4.0 for Windows	750

Аксессуары и принадлежности для PC

1932	137.5	Джойстик (DEXXA) Joystick	1050
2544	495	Джойстик (MS) Sidewinder 3D Pro Joystick	2050
3681	2365	Мультимедиа-набор (Creative) SB Starter Kit CD16/6x PnP	3500
2269	385	Компьютерная мышь (MS) Mouse Serial-PS/2	500
1286	1760	Звуковая плата (Creative) Sound Blaster AWE 32 PnP 3D Sound	1700
3519	412.5	Компьютерные колонки (Aiwa) SC-C55 (5w -5w)	2600
1288	2722.5	(Creative) Video Blaster RT300	1500

Видео-Игры

Игры и аксессуары для 3DO (фирменные)

929	1265	Panasonic 3DO FZ-10 Jap NTSC	4050
3663	137.5	Джойстик для приставки Panasonic 3DO или GoldStar 3DO	300
2618	82.5	Battlesport	200
2240	82.5	Blade Force	200
3451	82.5	Captain Quazar (Europe)	200
2674	82.5	Foes of Ali	200
3374	82.5	Gridders	200
2243	55	Ice Breaker	200
2241	82.5	Killing Time	200
2617	82.5	Phoenix 3	200
1600	82.5	PO'ed	200
223	82.5	Return Fire	200
3448	82.5	Return Fire 2: Maps of Death (Europe)	200
236	55	Star Blade	200
2616	165	Star Fighter	200
248	55	Street Fighter 2 Turbo	200
1873	82.5	Zhadnost	200

Nintendo 64

4383	2200	Nintendo 64/ Американская версия/ 220B/ НЧ/ джойстик/ без игр	3500
4385	550	Mario 64 (Только для Американской версии)	300
4008	3000	Nintendo 64/ Японская версия/ 220B/ НЧ/ джойстик/ Mario 64 и PilotWings 64	3500

Специально обращаем Ваше внимание, что Американская и Японская версии Nintendo 64 абсолютно не совместимы!

Sony Play Station

Аксессуары и принадлежности для Sony Play Station

Acces	SONYPS	Ключ кодов - Game Shark	350
Acces	SONYPS	Link Cable - кабель, соединяющий две приставки в сеть	300
Acces	SONYPS	Карта памяти - Memory Card	200

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
Acces	SONYPS	Разветвитель джойстиков - Multitap Unit	450
Acces	SONYPS	Джойстик (как в комплекте)	450
Acces	SONYPS	Руль для гонок - Steering Wheel (Только для Американской версии)	5050

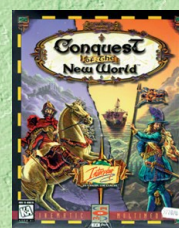
Sony Play Station Европейская версия (PAL)

4399	1760	Sony Play Station/ Европейская версия/	2900
		PAL/ 220B/ джойстик	
2939	440	(PAL) Agile Warrior F-111X	200
4268	440	(PAL) Alien Trilogy (Probe/Acclaim)	200
4270	440	(PAL) Battle Arena Toshinden 2	200
4252	412.5	(PAL) Descent (Interplay)	200
4254	440	(PAL) Doom (id/GT)	200
4266	440	(PAL) Fade to Black (EA)	200
4255	440	(PAL) Fierstorm Thunderhawk 2	200
4246	330	(PAL) FIFA'96	200
4256	440	(PAL) Hi-Octane (EA)	200
4267	440	(PAL) Impact Racing (JVC)	200
4257	440	(PAL) International Track & Field (Konami)	200
4269	440	(PAL) Loaded	200
4258	440	(PAL) Magic Carpet (Bullfrog/EA)	200
4253	412.5	(PAL) NBA in Zone	200
3234	385	(PAL) NBA Jam T.E.	200
4259	440	(PAL) NBA Live 96	200
4260	440	(PAL) Olympic Soccer (US Gold)	200
4250	385	(PAL) Parodius	200
4261	495	(PAL) Resident Evil	200
3229	495	(PAL) Ridge Racer Revolution	200
4262	440	(PAL) ShellShock (Core Design)	200
3307	385	(PAL) Shockwave Assault (EA)	200
4247	330	(PAL) Street Fighter the Movie	200
4244	302.5	(PAL) Striker'96	200
4245	302.5	(PAL) Total Eclipse	200
4263	440	(PAL) Viewpoint	200
4248	330	(PAL) War Hawk	200
4251	412.5	(PAL) Worms (OCEAN)	200

Sony Play Station Американская версия (NTSC)

2326	1760	Sony Play Station/ Американская версия	2900
		/NTSC/ 220B/ НЧ/ джойстик	
3101	330	(US) A-Train	200
3644	385	(US) Adidas Power Soccer (Sony)	200
2887	385	(US) Agile Warrior F-111X	200
3412	440	(US) Alien Trilogy (Probe/Acclaim)	200
3102	357.5	(US) Alone in the Dark	200
4161	357.5	(US) Aquanaut's Holiday (Sony)	200
3212	385	(US) Assault Rigs	200
3750	440	(US) BA Toshinden 2	200
2338	385	(US) Battle Arena Toshinden	200
4162	385	(US) Bogey Dead 6 (SCEA)	200
3413	412.5	(US) Braindead 13	200
3742	330	(US) Bust A Move 2	200
3850	357.5	(US) Casper	200
3104	385	(US) Chessmaster	200
3414	385	(US) College Slam (Acclaim)	200
2467	357.5	(US) Cyber Sled	200
3105	440	(US) Cyberia	200
2340	330	(US) Cyberspeed	200
3416	385	(US) D	200
3302	385	(US) Descent (Interplay)	200
2537	385	(US) Destruction Derby	200
2351	330	(US) ESPN Extreme Gam	200
3931	385	(US) Fade to Black	200
2665	385	(US) FIFA'96	200
4431	412.5	(US) Final Doom	200
2470	385	(US) Hi-Octane	200
3106	330	(US) Hive, the (Trimark) *	200
4164	385	(US) Jumping Flash 2	200
3213	440	(US) King's Field	200
4089	357.5	(US) Killing Zone	200
3214	330	(US) Krazy Ivan	200
2339	412.5	(US) Loaded	200
3613	330	(US) Magic Carpet (Bullfrog/EA)	200
3851	звоните	(US) Major Damage (Capcom) *	200
2515	440	(US) Mortal Kombat 3 (Williams/Sony)	200
2941	440	(US) NBA in Zone	200
3612	440	(US) Need for Speed (EA)	200
2473	330	(US) NHL Face Off	200
2474	330	(US) Off World Interceptor Extreme	200
4012	385	(US) Olympic Soccer (US Gold)	200
2632	385	(US) Panzer General	200
3631	385	(US) PO'ed (Studio3DO/Warner)	200
2942	330	(US) Power Serve Tennis	200
4163	385	(US) Project Horned Owl (SCEA)	200
2814	495	(US) Resident Evil	200
3620	440	(US) Return Fire	200
4090	412.5	(US) Ridge Racer: Revolution (Namco)	200
3498	495	(US) Rise Of The Robots 2: Resurrection (Mirage)	200
1995	440	(US) Road Rash	200
2247	440	(US) Romance IV: of the three Kingdoms	200
2890	440	(US) ShellShock (Core Design)	200
2633	385	(US) Shockwave Assault: Invasion Earth	200
4013	330	(US) Sim City 2000 (Maxis)	200
3489	330	(US) Slam'n'Jam '95 (CrD) *	200
4345	357.5	(US) Star Fighter (Studio 3DO)	200
2981	385	(US) Striker World Cup	200

Conquest of the New World



Игра выпущена в июне этого года компанией Interplay и относится к разряду Real-Time Strategy. Замечательно выполнена коробка игры. Хороший подарок любителю качественной «стратегии». См. стр 128-131.

3503 385000 руб.

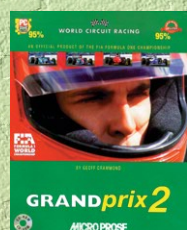
The Settlers 2



Основная идея Settlers 2 заключается в создании развитой экономической инфраструктуры. Ваша задача как стратега сводится преимущественно к тому, чтобы планировать, какие постройки правильнее возвести в надлежащий момент, а уж затем - завоевать соседа.

3990 412.5 тыс. руб.

Grand Prix 2



Ребята из Microprose ударно поработали, и теперь мы можем наслаждаться результатами их труда - игрой GP 2. Любителям игр пред-

ставлен самый мощный и реалистичный симулятор Formula 1, который только возможен на домашнем компьютере.

2909 385 тыс. руб.

Z

Уходит в прошлое эпоха, когда на рынке «стратегий реального времени» безраздельно властвовали Warcraft и Dune 2/C&C. И одним из тех, кто составит им конкуренцию, будет Z. Подробнее читайте в 6-ом номере «СИ», стр. 50.



4228 357,5 тыс. руб.

Kingdom O'Magic



Веселая красивая игра о волшебном королевстве не только порадует вас своим юмором, но и поможет легче освоить английский язык.

2896 330 тыс. руб.

Tekken 2

(только для Американской версии)



Сильнейший «файтинг» от знаменитой Namco.

2600412,5 тыс. руб.

Jumping Flash 2

(только для Американской версии)



Продолжение веселой трехмерной бродилки "Jumping Flash".

4164385 тыс. руб.

Resident Evil

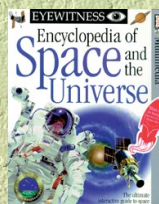
Одна из самых лучших игр для Sony Play Station. Полностью трехмерная "бродилка-приключение" от Capcom.



4261 (для PAL версии) и 2814 (для NTSC версии)

495 тыс. руб.

Encyclopedia of Space and the Universe

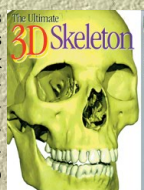


Dorling Kindersley представляет новую серию мультимедийных программ – «Eye-witness». «GameLand Express» предлагает Вашему вниманию великолепный пакет из этой серии – «Энциклопедия Космоса и Вселенной». Пакет оформлен в подарочном варианте.

4425412,5 тыс. руб.

The Ultimate 3D Skeleton

Другой пакет из серии Eyewitness понадобится как студентам-медикам, так и любому, кто интересуется строением человеческого скелета. Этот программный продукт создан таким образом, что Вы сможете разглядеть интересующую Вас кость с любой точки зрения в трехмерном пространстве.



4426412,5 тыс. руб.

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
2600	412.5	(US) Tekken 2 (Namco/Sony)	200
3896	440	(US) Time Commando (Activision)	200
3842	385	(US) Tokyo Highway Battle (Jaleco)	200
3747	385	(US) Top Gun: Fire at Will	200
2251	330	(US) Total Eclipse Turbo	200
2628	385	(US) Twisted Metal	200
2178	330	(US) Virtual Open Tennis (Acclaim)	200
3440	385	(US) VR Soccer	200
2599	385	(US) War Hawk	200
3469	440	(US) Wing Commander 3	200
1996	440	(US) Wipeout	200
3933	357.5	(US) Worms	200
2593	440	(US) WWF Wrestling	200
2476	385	(US) X-Com UFO	200

Sega Saturn

Аксессуары и принадлежности для Sega Saturn

4165	385	3D Control Pad	450
2014	495	Arcade Racer Controller	5050
2506	275	Control Pad	450
4283	220	Control Pad from NAKI	450
3340	440	Game Shark by InterAct	350
3378	495	Mission Stick	2050
1609	330	RAM BACUP	300

Sega Saturn Европейская версия (PAL)

4178	2035	Sega Saturn/ Европейская версия/ PAL/ 220B/ Scart/ джойстик	3200
4202	440	(PAL) Battle Arena Tohshinden	250
4277	440	(PAL) Blackfire	250
4187	330	(PAL) Bug !	250
4203	330	(PAL) Clockwork Knight 2	250
4190	330	(PAL) Daytona USA	250
4220	440	(PAL) FIFA'96	250
4206	302.5	(PAL) Golden Axe	250
4191	385	(PAL) Hang On GP	250
4279	440	(PAL) Hi-Octane	250
4197	220	(PAL) International Victory Goal	250
4280	440	(PAL) Magic Carpet	250
4204	357.5	(PAL) Mansion of Hidden Souls	250
4196	330	(PAL) Myst	250
4221	330	(PAL) NBA Jam Tournament	250
4281	440	(PAL) Need for Speed	250
4188	440	(PAL) Panzor Dragon	250
4205	440	(PAL) Panzor Dragon 2 Zwei	250
4282	440	(PAL) Road Rash	250
4199	357.5	(PAL) Robotica	250
4198	385	(PAL) Sega Rally Championship	250
4278	440	(PAL) ShellShock	250
4200	330	(PAL) Shinobi X	250
4275	385	(PAL) ShockWave Assault (EA)	250
4192	385	(PAL) SimCity 2000	250
4222	330	(PAL) Street Fighter: The movie	250
4219	330	(PAL) Theme Park	250
4276	440	(PAL) Ultimate Mortal Kombat 3	250
4185	550	(PAL) Virtua Cop w/Gun	1050
4195	220	(PAL) Virtua Fighter	250
4189	440	(PAL) Virtua Fighter 2	250
4201	357.5	(PAL) Virtual Hydlide	250
4193	385	(PAL) Wing Arms	250
4194	357.5	(PAL) WipeOut	250

Sega Saturn Американская версия (NTSC),

только для мультисистемных телевизоров

2239	2035	Sega Saturn/ Американская версия/ NTSC/ 220B/ HЧ/ джойстик	3200
4009	412.5	(US) Alone in the Dark	250
3122	330	(US) Astal	250
3217	275	(US) Bases Loaded 96	250
3306	440	(US) Battle Arena Tohshinden Remix	250
1627	440	(US) Black Fire	250
3379	330	(US) Clockwork Knight 2	250
3415	385	(US) College Slam	250
3582	440	(US) Congo	250
2519	495	(US) Cyber Speedway	250
3380	275	(US) Darius Gaiden	250
1614	440	(US) Dark Legend	250
2534	330	(US) Daytona USA	250
3434	385	(US) Die Hard Trilogy	250
4092	385	(US) F1: Challenge (Virgin)	250
3124	440	(US) FIFA'96	250
2886	440	(US) Galactic Attack	250
2459	385	(US) Ghen War	250
3585	330	(US) Guardian Heroes	250
3218	385	(US) Hang On GP	250
2460	440	(US) Hi-Octane	250
2884	440	(US) High Velocity *	250
2463	330	(US) Horde, The	250
3424	440	(US) Iron Storm	250
2948	440	(US) Last Gladiators *	250
4093	440	(US) Legend of Oasis	250
3621	440	(US) Magic Carpet	250
2658	357.5	(US) Mansion of Hidden Souls	250
3126	330	(US) Myst	250

Код	Цена, тыс. руб	Наименование	Вес, гр
3127	.440	(US) Mystaria	.250
2256	.440	(US) NBA Jam T.E.	.250
3928	.440	(US) Need for Speed	.250
1624	.440	(US) NHL All-Star Hockey	.250
3737	.440	(US) NHL Powerplay 96	.250
4097	.412.5	(US) Nights	.250
4098	.550	(US) Nights w/3D Control Pad	.800
2462	.385	(US) Off World Interceptor Extreme	.250
3430	.440	(US) Panzor Dragon 2 Zwei	.250
2770	.440	(US) QuarterBack Attack	.250
2360	.440	(US) Rayman	.250
3128	.330	(US) Revolution X	.250
3497	.440	(US) Rise 2: Resurrection (Acclaim)	.250
3929	.440	(US) Road Rash	.250
4340	.385	(US) Robo Pit (T*HQ)	.250
2246	.440	(US) Romance IV: of the 3 Kingdoms 4	.250
1629	.385	(US) Sega Rally Championship	.250
3624	.495	(US) Shellshock (Core Design)	.250
3739	.440	(US) Shining Wisdom	.250
3625	.302.5	(US) Shockwave Assault	.250
1585	.440	(US) Solar Eclipse	.250
4102	.385	(US) Star Fighter (Studio 3DO)	.250
3284	.385	(US) Street Fighter Alpha	.250
2591	.440	(US) Theme Park	.250
3130	.440	(US) ThunderStrike 2	.250
3648	.440	(US) Ultimate MK3 (GT)	.250
2773	.550	(US) Virtua Cop w/Gun	1050
2356	.440	(US) Virtua Fighter 2	.250
4103	.385	(US) Virtua Fighter Kids	.250
3740	.330	(US) Virtual Open Tennis	.250
3131	.440	(US) Worldwide Soccer	.250
3649	.357.5	(US) WipeOut (Psygnosis)	.250
2602	.412.5	(US) Worms (Ocean)	.250
3741	.440	(US) WWF Wrestlemania Arcade	.250

Детская телевизионная приставка

Sega Pico и игры для нее

4179	.990	Sega Pico (PAL)	.4100
4181	.247.5	Ecco Jnr	.400
4182	.247.5	Lion King	.400
4183	.247.5	Magic Crayons	.400
4207	.247.5	Mickey's Blast Into the Past	.400
4180	.247.5	Pocahontas	.400
4209	.247.5	Prof Pico	.400
4208	.247.5	Richard Scarry (Busy Town)	.400
4184	.247.5	Tails & The Music Maker	.400

Virtual Boy

2655	.165	Сетевой адаптер 220В	.450
2004	.770	Virtual Boy System	.2200
2006	.192.5	Galactic Pinball	.200
2007	.192.5	Mario Clash	.200
3386	.192.5	Panic Bomber	.200
2005	.192.5	Telero-boxer	.200
3301	.192.5	Vertical Force	.200

Шахматные компьютеры Saitek-Kasparov

3458	.2475	President #299	.4500
------	-------	----------------	-------

Красным выделены новые позиции

Синим выделены ожидаемые позиции

Таблица 4

Периодические издания

Код	Цена, тыс руб.	Наименование	Доставка
M1	550	Подписка на журнал Byte (Американская версия), 1997 год	доставка бесплатно
M2	550	Подписка на журнал Electronic Gaming Monthly, 1997 год	доставка бесплатно
M3	550	Подписка на журнал Next Generation, 1997 год	доставка бесплатно
M4	550	Подписка на журнал PC Gamer, 1997 год	доставка бесплатно
M5	800	Подписка на журнал Computer's Gaming World, 1997 год	доставка бесплатно
M6	800	Подписка на журнал Computer Game Review, 1997 год	доставка бесплатно
M7	550	Подписка на журнал Strategy Plus, 1997 год	доставка бесплатно
M8	200	Подписка на журнал Страна Игр, 8-12 номера	доставка бесплатно
M9	380	Подписка на журнал Страна Игр, 8-17 номера	доставка бесплатно
M10	200	Страна Игр – 2, 3, 4, 5, 6-ой номера	доставка бесплатно
M11	160	Страна Игр – 2, 3, 4, 5-ый номера	доставка бесплатно

Страна Игр.
Набор из 5-ти номеров.

Если Вам не повезло и Вы не сумели приобрести старые номера нашего журнала, не переживайте и заказывайте весь набор. Он состоит из 2, 3, 4, 5 и 6-го номеров. Обратите внимание - доставка набора входит в его стоимость.

4428200 000 руб.

Подписка на 5 номеров
журнала Страна Игр

ПОДПИСКА !

Если Вы хотите получать наш журнал по почте, то можете оформить подписку на 8-ой - 12-ый номера через систему GameLand Express. Доставка журналов входит в стоимость подписки.

4429200 000 руб.

Urban Runner

Новая игра от блистательной фирмы Sierra является достойной преемницей супер-хитов Phantas-magoria и Gabriel Knight 2. Видео-графика, захватывающий сюжет.



4108.....330 тыс. руб.

Duke Nukem 3D

Специалисты по Doom-подобным играм утверждают, что это лучшая игра на сегодняшний день. И действительно, Duke прочно держится в верхних строчках хит-парадов.



2739330 тыс. руб.

3D Control Pad для Sega Saturn

Новая разработка фирмы Sega - аналого-цифровой джойстик для приставки Sega Saturn. Совершенно незаменим для игр типа гонок и леталок. Только используя этот джойстик, Вы получите полное удовлетворение от игры.

4165385 тыс. руб.



Телефон для справок:
(095) 288-3218

Таблица 1

СПИСОК ГОРОДОВ

Азов	1	Кандалакша	1	Новочеркасск	1
Акса́й (Ростовская обл.)	1	Караганда	5	Одесса	5
Алма-Ата	3	Кемерово	3	Оренбург	1
Апатиты	1	Киев	5	Пятигорск	1
Армавир	1	Кишинев	5	Ростов-на-Дону	1
Архангельск	5	Краснодар	1	Санкт-Петербург	0
Ашхабад	3	Кутаиси	5	Самара	1
Баку	2	Липецк	1	Сочи	1
Батайск	1	Львов	5	Ставрополь	1
Батуми	5	Майкоп	1	Таганрог	1
Бердск	5	Минск	1	Ташкент	3
Бишкек	3	Москва	0	Тбилиси	2
Владивосток	4	Московская область		Темиртау	5
Дзержинск	1	(город уточнить по телефону)	5	Тирасполь	5
Днепропетровск	5	Мурманск	1	Тольятти	1
Донецк	5	Набережные Челны	5	Томск	3
Душанбе	3	Находка	4	Туапсе	1
Екатеринбург	2	Н.Новгород	1	Уфа	2
Ереван	5	Николаев	5	Хабаровск	4
Запорожье	5	Новокузнецк	3	Харьков	5
Казань	1	Новороссийск	1	Южно-Сахалинск	5
Калининград	1	Новосибирск	3		

Таблица 2

СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ					
	0 Руб.	1 Руб.	2 Руб.	3 Руб.	4 Руб.	5 Руб.
1000	55.000	96.250	110.000	123.750	137.500	170.500
2000	55.000	104.500	121.000	137.500	159.500	203.500
3000	55.000	112.750	132.000	151.250	181.500	236.500
4000	55.000	121.000	143.000	165.000	203.500	264.000
5000	55.000	129.250	154.000	178.750	225.500	291.500
6000	55.000	137.500	165.000	192.500	247.500	319.000
7000	55.000	145.750	176.000	206.250	269.500	346.500
8000	55.000	154.000	187.000	220.000	291.500	374.000
9000	55.000	162.250	198.000	233.750	313.500	401.500
10000	55.000	170.500	209.000	247.500	335.500	429.000
11000	110.000	178.750	220.000	261.250	357.500	456.500
12000	110.000	187.000	231.000	275.000	379.500	484.000
13000	110.000	195.250	242.000	288.750	401.500	511.500
20000	110.000	253.000	319.000	385.000	555.500	—
30000	110.000	335.500	429.000	522.500	775.500	—
40000	110.000	418.000	539.000	660.000	995.500	—
50000	110.000	500.500	649.000	797.500	1.215.500	—
60000	110.000	583.000	759.000	935.000	1.435.500	—

БЛАНК ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, тыс.руб.	Общий вес, грамм	Сумма, тыс.руб.
Общее количество, штук						
			Общий вес посылки, грамм			
Дата перевода денег				СТОИМОСТЬ ТОВАРА, тыс.руб.		
				Стоимость доставки, тыс.руб.		
				Стоимость посылки с доставкой, тыс.руб.		
Номер платежного поручения или квитанции об оплате						

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс:

Страна:

Город:

Улица:

Дом: Квартира:

Телефон (с кодом города):

Имя:

Фамилия:

Мы советуем:

- Прежде чем оформлять заказ, подробно прочитать все правила его оформления и убедиться, что Ваш город указан в таблице №1.
- Чтобы избежать ошибок при заполнении бланка, советуем сделать несколько ксерокопий и заполнять одну из них. Копии бланка могут понадобиться Вам при оформлении других заказов.
- Проверьте правильность заполнения бланка заказа. На нем не должно быть ни одной незаполненной графы.
- При переводе денег пользуйтесь услугами надежных и проверенных банков. Мы не рекомендуем переводить деньги через «Сбербанк», советуем делать это только в исключительных случаях.
- Заказы на товар из таблицы N3 и таблицы N4 делайте на разных бланках.
- По всем вопросам контактируйте с нами по телефону (095) 288-32-18 или по факсу (095) 926-58-00.
- Обратите внимание на то, что заказываемый товар может не подойти Вам по каким-либо техническим показателям. В таком случае мы не сможем принять товар обратно.

Возможные проблемы:

- Неправильное заполнение бланка заказа.
- Заказ сделан после 1-го декабря 1996 года.
- Заказ товаров из таблицы N3 в город, которого нет в таблице №1.
- Неточный расчет суммы оплаты.
- Заказ товара, неуказанного в таблице №3 или №4.
- При отправке товара за пределы России могут возникнуть проблемы с прохождением таможенной границы. Game Land Express не отвечает за таможенные правила государства, где находится заказчик. Для консультации о растаможивании товара обращайтесь в местный офис UPS, а для городов пятой группы - в офис DHL.
- При гарантийной замене товара Game Land Express оплачивает только пересылку отремонтированного или замененного товара из Москвы в город заказчика.

Рисунок 1

ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ БЛАНКА ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, тыс.руб.	Общий вес, грамм	Сумма, тыс.руб.
3148	Sex Guide	400	1	495	400	495
3994	Русская Рулетка	350	2	137.5	700	275
4228	Z	450	1	357.5	450	357.5
Общее количество, штук			4			
			Общий вес посылки, грамм		1550	
Дата перевода денег		20.10.96	СТОИМОСТЬ ТОВАРА, тыс.руб.		1127.5	
			Стоимость доставки, тыс.руб.		55	
			Стоимость посылки с доставкой, тыс.руб.		1182.5	
Номер платежного поручения или квитанции об оплате				48/54		

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс: 9 8 5 0 0

Страна: Россия

Город: Санкт-Петербург

Улица: Вознесенский пр-кт

Дом: 10 Квартира: 23

Телефон (с кодом города): 8 1 2 1 3 2 5 4 7 6

Имя: Владимир

Фамилия: Иванов



В следующем номере:

Вторая часть
Энциклопедии от
«СТРАНЫ ИГР».
Internet играющий.
Новости об M2



G-Name, StarCraft,
Tomb Raider, Privateer 2...
и другие игры для PC



Тактика прохождения
Jagged Alliance: Deadly Games,
Crusader: No Regrit...
и другие секреты для PC
и мультимедийных систем



Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр,
интересные письма,
читательский Хит-Парад

А ТАКЖЕ: мультимедиа-энциклопедии,
путешествия по Internet'у,
«игровое железо» и многое другое...

Журнал
СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:

ИЧП «Агарун Компани»

Редакторы:

Оксана Кузьменко, Борис Романов,
Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:

Антон Шилкин

**Дизайн, Верстка, Цветоде-
ление и Иллюстрации:**

Антон Шилкин, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий, Катя Кербель,
Виктор Жилин, Александр Вахрушин

Корректор:

Денис Давыдов

Для Писем:

101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652

**Рекламная служба
и служба распространения:**

Тел: 124-0402

Факс: 125-0211

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:

Денис Конященко, Борис Скворцов,
Ерванд Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при
технической поддержке Студии КБ

Телефоны распространителей:

Москва:

«Глобус» — 240-7405

«Логос-М» — 200-2122

«Ода» — 200-2328

«Маарт» — 128-9904, 128-9980

«Люкс-Пресс» — 270-5971

«Сегодня-Пресс» — 252-4661

АО Роспечать — 195-6625

Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:

(812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата:

Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж 30 000 экземпляров

Цена договорная



SCANWEB

Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

LAND of GAMES Magazine

Publisher — **Agaroun Company**,
Moscow, Russia

Phone: 7-502-224-7612, 224-7613

Fax: 7-095-125-0211

Co-operated with

GameLand (NY) Corp.

Phone: (212) 759-3469

Fax: (212) 935-2831

Printed in Finland, **ScanWeb Company**



СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1



Вниманию предпринимателей!

При использовании в
игровых салонах шлем
окупается за **60 дней!**



Компания не несет ответственности
за опасности и приключения,
подстерегающие Вас в киберпространстве...

Вниманию родителей!

Дети в восторге
от шлема **VFX-1:**

Фантастический мир иллюзий
с полным
ощущением реальности!

VFX-1 — «... «крутейшее»
периферийное устройство
для Вашего компьютера»

PC Magazine, USA



КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:

Садовая-Триумфальная, 12

тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394

Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963 913-6964


ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр.1
тел.: 961-3450

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:

тел.: 931-9301, 931-9269

факс: 931-9269, 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ

 **CompuLink**



ТЕХНИЧЕСКАЯ
ПОДДЕРЖКА
931-9479

ГАРАНТИЯ
ДО 3 лет

Game Land



Москва: ул. Новый Арбат, д. 15



Москва: с/к «Олимпийский»,
8 подъезд



Санкт-Петербург:
Невский проспект, д. 135

Телефон: (095) 288-3218
Факс: (095) 956-5800
e-mail: gameland@glas.apc.org
web-site: <http://www.gameland.ru>
Для писем: 101000, Москва,
Главпочтамп, а/я 652